

# **O Mito Moderno em “Mononoke-Hime” de Hayao Miyazaki**

**Margarida Duarte Rabatina Ribeiro da Silva**

**Dissertação em Ciências da Comunicação - Área de  
Especialização em Cinema e Televisão**

**Versão corrigida e melhorada após a sua defesa pública**

**Março de 2019**





Dissertação apresentada para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Ciências da Comunicação, área de especialização de Cinema e Televisão, realizada sob a orientação científica do Mestre Luís Gouveia Monteiro.

# **O MITO MODERNO EM “MONONOKE-HIME” DE HAYAO MIYAZAKI**

**MARGARIDA DUARTE RABATINA RIBEIRO DA SILVA**

## **RESUMO**

Hayao Miyazaki, a referência primeira da animação japonesa, opera com o filme “Mononoke-Hime” (1997) a criação de um mito moderno. A incorporação de períodos históricos díspares, de lendas e mitologias provenientes do território nipônico, da literatura europeia, de contos infantis, poemas e epopeias, funda na sua obra um mosaico próprio. Em “Mononoke”, antigas lendas ganham uma nova roupagem. O Japão cria uma nova identidade para a sua animação na viragem do milénio.

Esta dissertação recupera elementos das culturas oriental e ocidental, da religião nativa nipônica e da cultura popular japonesa para compreender a estrutura muito própria do mito de Miyazaki.

## **ABSTRACT**

Hayao Miyazaki, the main reference for Japanese animation, creates a modern myth with his film “Mononoke-Hime” (1997). The incorporation of several time periods, legends, Japanese mythologies, European literature, children’s books, poems and epics originates a unique body of work. With “Mononoke”, ancient legends come to life. A new identity for Japanese animation arises with the new millennium.

This dissertation conveys elements of Western and Eastern culture, of Japan’s native religion and of Japanese popular culture, in order to understand Miyazaki’s unique mythological structure.

**PALAVRAS-CHAVE:** Mononoke-Hime, Hayao Miyazaki, Animação, Estúdio Ghibli, Cinema Japonês, Cinema Contemporâneo, Mitologia, Japão Medieval, Natureza, Shinto

**KEYWORDS:** Mononoke-Hime, Hayao Miyazaki, Animation, Studio Ghibli, Japanese Cinema, Contemporary Cinema, Mythology, Medieval Japan, Nature, Shinto

# ÍNDICE

<b>Introdução .....</b>	<b>1</b>
<b>Capítulo I : Hayao Miyazaki - o Homem, o Autor e a Obra .....</b>	<b>3</b>
I.1. Início de Carreira .....	3
I. 2. Marcas e influências .....	6
I.3. O Estúdio Ghibli .....	8
I.3.1. O controlo do criador e a nova estrutura de criação.....	9
I.4. Produção de Mononoke - Hime .....	10
I.4.1. A distribuição Disney .....	12
<b>Capítulo II: Revisão de Literatura .....</b>	<b>14</b>
II.1. Alternativa Histórica - Período Muromachi em Perspectiva.....	14
II.2. Sentimento Nipónico - Mono-no-Aware .....	18
II.3. Shinto e o seu Mundo Politeísta dos Kami .....	19
II.4. Mitos fundadores do Japão .....	26
II.4.1. Izanami e Izanagi .....	26
II.4.2. Amaterasu e Susa-no-oo .....	27
II.4.3. A Riqueza do Kojiki .....	28
II.5. Lendas e Contos do Japão Antigo .....	29
<b>Capítulo III: Análise do objecto fílmico .....</b>	<b>34</b>
III.1. Análise de personagens .....	36
III.1.1. Ashtika .....	37
III.1.2. San .....	39
III.1.3. Floresta .....	42
III.1.4. Espírito da Floresta .....	44
III.1.5. Kodama .....	51

III.1.6. Moro-no-Kami .....	53
III.1.7. Nago .....	54
III.1.8. Okkoto .....	55
III.1.9. Os Deuses Macaco .....	56
III.1.10. Tatara-ba .....	56
III.1.11. Eboshi .....	57
 III.2. Análise de cenas .....	 59
III.2.1. A realização em Mononoke-Hime .....	59
III.2.2. A batalha entre o homem e os deuses da floresta .....	61
III.2.3. A decapitação do deus da floresta .....	62
III.2.4. A purificação no lago do Shishi-gami .....	63
III.2.5. Revitalização da floresta .....	63
 <b>Capítulo IV: Uma carreira mitológica</b> .....	 64
IV.1. Nausicaä of the Valley of the Wind .....	64
IV.2. Spirited Away .....	66
IV.3. Totoro .....	67
 Conclusão .....	 69
 Bibliografia .....	 72
 Lista de Figuras .....	 80
 Anexos .....	 92



## INTRODUÇÃO

“Ao contar uma história, devemos primeiro construir um mundo, mobilá-lo ao máximo, até ao mais ínfimo dos pormenores” (Eco, 1985, p.22).

No decurso desta dissertação serão explorados os mundos de Hayao Miyazaki, realizador de animação japonês. Em particular, será analisada a criação mitológica de *Mononoke-Hime*, filme de 1997. Com esta exposição, pretende-se confirmar a proposta de que o autor opera a criação de um mito moderno através da estrutura narrativa e cinematográfica de *Princesa Mononoke* (no português).

Miyazaki, um dos nomes mais célebres e populares do Japão, é celebrado pela criação de universos próprios com um forte sentimento de real. Estes micro-cosmos cativam o espectador através da sua atenção microscópica ao detalhe. As suas criações ecoam pelo Japão como mitologias vivas, contemporâneas, que transportam ainda assim o legado do passado. Um legado dos mitos e lendas do folclore japonês, um legado de herança literária universal e europeia. Uma justaposição e infiltração de lendas e contos de fadas, com uma nova roupagem, distinta de qualquer outra na infindável animação japonesa.

Os filmes de Miyazaki unificam presente, passado e futuro, o mito e o real, a História e a ficção, como se de um único todo completo se tratassem. Os seus mundos não se assemelham ao que habitamos, transportando um sentimento de familiarização e desfamiliarização simultâneo. Tal sentimento evoca no espectador estranheza, interesse e fascínio.

Tal como avançado por Jeremy Robinson, “não existe bem e mal absoluto no cinema de Hayao Miyazaki. Esta é uma perspectiva moral fundamental” (2015, p.99).

Em Miyazaki e em *Mononoke*, o filme que será aqui analisado, a audiência não é nunca subestimada. Esta abordagem não simplista conduz a uma riqueza temática por vezes ausente nos conteúdos de animação mais lineares. A ambiguidade e as contradições são constante certa no seu trabalho. Tal como defendido por Smith e Parsons (2012), Miyazaki apresenta-nos um discurso baseado numa lógica de negociação entre oposições binárias, nunca cedendo ao facilitismo ou simplificação de termos. Assim, “*Princess Mononoke* é (...) anti binário e ideologicamente bi-partidário na sua componente política” (28).

É frequente, com Miyazaki, sermos absorvidos para o interior de um mundo aparentemente paralelo, e eis que a certo ponto o realismo que lhe é inerente nos faz acreditar nesse mesmo universo como universo provável, com dilemas palpáveis. Tal como avançado pelo realizador: “O

animador deve fabricar uma mentira real, capaz de convencer os espectadores de que o mundo representado poderia na realidade existir” (2016, p.21).

Miyazaki tem uma carreira bastante invulgar, tendo já realizado onze longas metragens, produzido, escrito e animado muitas outras. É certamente dos realizadores de animação vivos com mais créditos, e um que controla obsessivamente todas as suas produções, retocando e revendo a maior parte dos *frames* principais, senão todos eles. Este constitui um caso raro de autoria no campo da animação. Especialmente quando falamos de realizadores vivos e no activo. Existem referências sim, tais como Nick Park, alguns dos realizadores Disney/Pixar, mas nenhum deles possui a fama e a conotação autoral que é atribuída a Miyazaki. Este é o único realizador de animação não Americano com não um, mas dois Óscares e outras três nomeações atribuídas pela Academia de Artes e Ciências Cinematográficas de Hollywood. Este tipo de reconhecimento não é indicativo de qualidade, é certo, mas é uma ilustração eficiente do fenómeno que se gerou em torno do artista.

Na obra de Miyazaki e nas relações intercontinentais que esta cria, um interessante fenómeno pouco estudado se interpõe. O da relação entre mitologias distintas, tais como as da antiguidade clássica, da Grécia Antiga, da Mesopotâmia e a mitologia, folclore e lendas muito próprias do arquipélago nipónico.

Por todas estas razões, não foi difícil seleccionar o filme *Mononoke-Hime* como objecto de estudo. Um objecto rico e que pede análise.

Tal como defendido por Lesley Shore (2013), existe na obra de Miyazaki um certo “realismo mágico”. Miyazaki cria mundos fantásticos peculiares, que se assemelham a espelhos do real. A sua fantasia tem um inesperado e raro “efeito de real”, como uma *mimesis* invertida.

Para lá do trabalho de Miyazaki, há que descobrir o mito de Miyazaki, o mito moderno que este se propõe a construir, a partir de um mosaico de genealogias múltiplas e díspares, as quais se enriquecem mutuamente, criando um mito moderno para lá de urgente.

Tal como avançado por Vickery: “O mito não é inventado livremente, é antes um modo de sentimento e um sistema de crença necessário que surge no decurso da história e se apodera da consciência humana” (1996, p.5).

## CAPÍTULO I: HAYAO MIYAZAKI - O HOMEM, O AUTOR E A OBRA

“Para não nos tornarmos meramente egocêntricos, quando contamos o nosso sonho a outros, devemos transformá-lo num mundo em si mesmo” (Miyazaki, 1979, p. 28).

### I.1. INÍCIO DE CARREIRA

A obra de Miyazaki é uma que muito deu que falar nas últimas décadas, mantendo a sua actualidade à medida que o realizador japonês caminha para a casa dos 80, sempre de lápis na mão e cigarro na boca, passando todo o dia no atelier, absorvido pela sua arte e pelos seus “sonhos amaldiçoados”, como este lhes chama <sup>1</sup>. Tentarei compreender quem é o homem, quais as temáticas que preenchem a sua obra e como vieram a ganhar a sua preponderância narrativa. Ao explorar o homem terei de atentar à estrutura, influências e parcerias que definiram os seus anos formativos.

Contudo, esta não será, de forma alguma, uma exposição sobre a essência do *manga* e *anime*, a banda-desenhada e animação japonesas. Miyazaki não se identifica com fronteiras rígidas, e a verdade é que chegou até a recusar e repudiar estes conceitos, evidenciando as suas limitações em diversas ocasiões. Esta é antes uma exposição sobre um homem, a sua obra e as implicações temáticas, histórias, mitológicas e culturais de um dos seus filmes.

Miyazaki é uma criança da Segunda Guerra Mundial, nascida em pleno conflito (1941), criada no seio da devastação que assolou o arquipélago. Este contexto marcou e marca profundamente a sua obra. Nenhum dos seus filmes está totalmente livre desta “herança”. A ligação à guerra e às máquinas de guerra é uma questão moral que o atormenta, persegue, fascina e preenche com um sentimento de culpa desde tenra idade. Quem fala da máquina da guerra, fala também dos desastres nucleares, das bombas atómicas de Hiroshima e Nagasaki.

A família de Miyazaki, de classe média-alta, não só se viu refugiada no meio rural durante os bombardeamentos citadinos, como beneficiou financeiramente do conflito armado devido ao negócio de família, uma fábrica produtora de asas para caças de guerra. Miyazaki retrata o pai como alguém de moral duvidosa, munido de um sentimento de desprendimento. Uma forma de pensar distante dos ideais comuns de patriotismo e imperialismo que regiam na época.

---

<sup>1</sup> Ver figura 1 e 2



Durante a Guerra do Pacífico, o pai de Miyazaki estava à frente da fábrica de aviões Miyazaki, onde fazia peças em massa utilizando mão de obra pouco qualificada e barata. As peças eram por normas defeituosas, mas nada que alguns subornos não resolvessem. Para este “a guerra era para idiotas” (Miyazaki, 1995a, p.208).

Esta personalidade atípica para um japonês acabou por de alguma forma moldar e transparecer para Hayao e para o seu trabalho: “Ao fim de contas, sou como ele. Herdei os sentimentos anarquistas do meu pai e a sua falta de preocupação no que diz respeito a abraçar contradições” (Ibid., p.209).

Miyazaki estudou na Universidade de Gakushuin, no departamento de Economia e Política, onde se formou em Teoria Industrial Japonesa. Enquanto lá esteve, reservou grande parte do seu tempo para o grupo de estudos literários infantis ao qual se juntou (1984, p.311).

A colectânea de textos próprios e entrevistas de Miyazaki, *Turning Point: 1997 - 2008*, oferece mais detalhes sobre o seu início de carreira. Nomeadamente em Abril de 1963, saído da Universidade, o realizador juntou-se à *Toei Animation*, um dos estúdios de animação mais afamados do Japão. Aqui desempenhava o cargo de *Inbetweener*, um animador responsável por desenhar as cenas intermédias entre *frames* principais. Segundo o autor, este permanece “três quartos animador” (p.57).

Em 1965, estava já a colaborar na Toei com o seu parceiro de longa data, Isao Takahata, a outra cara do estúdio Ghibli, falecido em Abril de 2018. Em 1971, a carreira na Nippon Animation, o estúdio para onde Miyazaki e Takahata transitaram, começou a tomar forma. Foi em 1981 que realizou conjuntamente com Takahata *Lupin III*, a sua primeira série. No mesmo ano, iniciou-se a pesquisa para *Heidi*, o grande marco televisivo da dupla. A série começou a ser produzida três anos depois. Em *Heidi*, Miyazaki trabalhou como *designer* de cena e artista de *layouts*. Para a série que transcendeu gerações, o realizador criou o famoso genérico inicial. Estava ainda encarregue de estabelecer a composição geral da imagem, coordenando os departamentos de animação e arte (Miyazaki, 1996a, p.440).

Já sem Takahata, não existiria Miyazaki como o conhecemos hoje. Os seus nomes vêm sempre de mão dada. Em *Heidi*, Miyazaki destaca a ambição de fazer algo diferente, uma ambição que se mantém até hoje: “Éramos ambiciosos. Queríamos criar um trabalho para crianças que não fosse frívolo” (1987a, p.137).

Com esta série, Miyazaki aventurou-se no tratamento da natureza na animação e na caracterização realista das personagens. Lições estas que acompanharam e acompanham toda a sua carreira. Passado dois anos, foi também parte integrante da equipa de outro marco da animação japonesa - *Marco*, também realizado por Isao Takahata.

Em 1978, realizou *Future Boy Conan*, a sua primeira série em nome próprio. No ano seguinte realizou o seu primeiro filme *Lupin III: The Castle of Cagliostro*, de longe o seu filme menos conhecido, mas um que permitiu que o seu nome se tornasse célebre junto da comunidade artística (Miyazaki, 1996a, p.441).

No início dos anos 80, realizou dois episódios da série *Lupin III* (1980), seguindo-se a série *Sherlock Hound the Detective* (1981-1982). Em 1982, começou a editar o *manga Nausicaä of the Valley of the Wind*, que viria a adaptar para cinema em 1984. Este filme foi um sucesso de bilheteira e permitiu a criação de um estúdio próprio - o afamado Ghibli, com Miyazaki e Takahata como figuras principais (Ibid., p.p.442-43).

Tal como indicado por Miyazaki, o estúdio foi criado com a premissa de que, para atingir a qualidade intencionada, seria necessário operar mudanças na própria estrutura de contratação dos trabalhadores no campo da animação. A mudança mais estrutural foi a alteração do sistema de pagamentos, substituindo um sistema de pagamento à página pela estabilidade até aí inexistente, a de rendimentos fixos, a nova lógica do animador assalariado.

Segundo o artista, estas intenções não eram altruístas mas sim organizacionais, pois pretendiam garantir um ambiente de trabalho produtivo e com bons *key animators* (os animadores que desenham os *frames* de transição entre cenas), bem como bons artistas de fundos ou *clean up artists*, estes últimos fundamentais e responsáveis por rever todos os conteúdos e encontrar discrepâncias. Funções imprescindíveis que vão para além do jugo do realizador (1991, p.p.85-90).

Em Junho de 1997, o seu estúdio fundiu-se com a companhia mãe, a editora literária *Tokuma Shoten*, tornando-se a *Studio Ghibli Company/ Tokuma Shoten Co.Ltd.*. Já a 12 de Julho, foi lançado *Mononoke-Hime*, com distribuição do estúdio *Toho* e com Miyazaki creditado pela história original, argumento e realização. O filme quebrou todos os recordes de bilheteira no Japão (Miyazaki, 1996a, p.441).

Ao terminar esta incursão, o importante marco de 2005, quando o Estúdio se tornou independente e se estabeleceu como *Studio Ghibli Inc.* No mesmo ano, Miyazaki foi listado no top das 100 pessoas mais influentes do mundo pela revista *Time*. (Ibid., p.448)

## I.2. MARCAS E INFLUÊNCIAS

Miyazaki é uma força autoral. Esta delimitação faz-se a partir do momento em que conseguimos associar um estilo ao seu trabalho e ao trabalho daqueles que foram seus pupilos. Contudo, qualquer autor ou mestre bebe das suas próprias influências para constituir o seu percurso.

Começamos pelo início, ou antes, pelo filme que fez com que Miyazaki quisesse animar. Este filme foi *Hakujaden, Tale of the White Serpent* no inglês, produzido pela japonesa *Toi Animation* em 1958. Este filme narra a história de um rapaz e da sua cobra de estimação, que se descobre ser na realidade uma bela princesa. Este surreal conto de fadas lida com forças ocultas e com a ideia de relações amorosas entre membros de mundos distintos. (Shore, 2013, p.21)

Segundo Miyazaki, esta foi verdadeiramente a primeira longa de animação a cores produzida no Japão. Foi a partir de *Hakujaden* que o realizador criou uma máxima que continua a acompanhá-lo, a de ver boa animação e tentar ultrapassá-la. Para Miyazaki, a animação é uma arte tão recente que poucos são os clássicos. Contudo, um animador deve procurar conhecê-los ao máximo.

O segundo grande marco reconhecido e referenciado incessantemente no discurso de Miyazaki é um filme russo de 1957, que dá pelo nome de *Snezhnaya Koroleva* ou *Snow Queen* no inglês. Uma obra simples e deslumbrante do ponto de vista visual. Uma criação que o realizador visionou na língua original e que o enfeitiçou pela criação estética, sem entender uma palavra. Aqui reside o poder do cinema. Segundo Miyazaki, este sim foi o verdadeiro ponto de partida: “Quando vi a Rainha do Gelo pensei (...) que não podia haver ocupação mais maravilhosa do que criar um mundo tão maravilhoso, não, a possibilidade de talvez criar um mundo ainda mais maravilhoso” (1979a, p.25).

*Mononoke*, como veremos, é um filme de época que assenta na lógica de lutas de espadas, que ecoa a narrativa dos samurai. Diversos teóricos defendem uma relação determinante entre este filme e a obra de Akira Kurosawa.

Nomeadamente, o teórico Jeremy Robinson chega a afirmar que “*Mononoke- Hime* é o filme de Kurosawa feito por Hayao Miyazaki” (2015, p.192). Para este estudioso, existem diversas marcas de associação, entre ela a presença de fortalezas, imperadores, explosões, samurai, fumo e fogo. Destaca também a utilização da chuva que podemos observar nos filmes de Miyazaki, a qual

vem adquirir intenções dramáticas que se aproximam das de Kurosawa. Segundo este, Mononoke bebe de filmes como *Seven Samurais*, *Throne of Blood*, *Yojimbo*, *The Hidden Fortress*, *Sanjuro* ou *Ran* ( *Ibid.*, p.193). Estes filmes de Kurosawa são épicos, e tal como vamos explorar, Mononoke não é nada senão um épico, um épico transcontinental mas que é antes de tudo profundamente japonês.

Robinson explora a série de entrevistas “What is a Film?”, publicada em 1993, na qual diversas conversas entre Miyazaki e Kurosawa foram registadas. No que toca a Kurosawa, este teria colocado *Totoro* (1988) na lista dos seu 100 filmes favoritos e afirmara que os filmes de Miyazaki eram mais importantes do que os seus ( *Ibid.*, p.63).

Quanto a Miyazaki, *Mononoke* pode ter sido uma forma de homenagem a Kurosawa mas foi também uma forma de reescrever a história, a história das narrativas de samurai, profundamente moldadas pelo mestre que criou *Sete Samurais*. Miyazaki pretendia reformular a narrativa típica do período medieval, criando um novo tratamento da figura do samurai, que perde aqui a sua glorificação.

Robinson deixa a ressalva de que esta aproximação a Kurosawa é apenas um elemento entre tantos outros que contribuíram para a constituição da obra do autor: “*Mononoke-Hime* é o épico Kurosawa de Hayao Miyazaki, mas é também o seu *Tarzan*, o seu *Livro da Selva*, um filme de aventura com personagens e acção que poderíamos encontrar na ficção de Edgar Rice Burroughs, Jules Vernes, H.G. Wells ou Mark Twain” (2015, p.198).

A floresta, principal localização de Mononoke, é um local repleto de mitologias envolventes. Uma síntese de culturas, de sentimentos, de nostalgias e memórias. Entre estes diários de memórias se traçam as influências do autor. Destaque para um filme de 1987, da autoria de Frédéric Back. *The Man Who Planted Trees* ou *L’Homme qui Plantait des Arbres*, no original.

Neste filme, Miyazaki encontrou paralelos relativos à estrutura narrativa dos contos do período Edo no Japão<sup>2</sup>. No livro *Starting Point*, Miyazaki criou uma secção intitulada “Pessoas”, onde se reflectem esta e outras influências directas e assumidas.

A imagem de destaque do capítulo é *O Principezinho*. Relação fácil de clarificar, a alusão prende-se com o facto de Antoine de Saint-Exupéry ser uma das principais referências assumidas do autor. Entre outros autores por quem Miyazaki sente uma forte admiração, destaque para Robert Louis Stevenson, e especialmente o seu *Treasure Island*. Destaque ainda para a marca de Twain, Swift, Tolkien, Asimov ou para a saga *Earthsea*, de Ursula Le Guin. Outra enorme influência no

---

<sup>2</sup> Período decorrente entre 1603 e 1868

trabalho de Miyazaki foi Osamu Tezuka (1928-89), autor de *manga* japonês, realizador e criador da famosa série fundadora *Astro Boy* (2015,p.34), pois as suas origens não se limitam às ilhas japonesas mas também não as excluem (Miyazaki, 1996b, p.p. 179-201).

Miyazaki é frequentemente comparado a Walt Disney, em grande parte por ser um dos poucos nomes no mundo da animação que pode reivindicar uma marca de reconhecimento. Contudo, é fácil compreender que esta comparação é redutora. Aliás, a fórmula narrativa da Disney, pelo menos actualmente, pouco diz a Miyazaki: “Os filmes não devem amplificar a vulgaridade (...) nesse contexto, odeio os filmes da Disney. A barreira de entrada e de saída é demasiado baixa e demasiado ampla. Para mim, estes não mostram nada senão desprezo pela audiência.” (1997a, p.72)

### 1.3. O ESTÚDIO GHIBLI

Se isolarmos os estúdios de animação norte-americanos, nenhum estúdio dentro do campo é tão famoso quanto o *Ghibli*. Se continuarmos a ter em consideração todos esses estúdios, poucos são tão conceituados quanto este. Aliás, se estivermos a falar de um conhecimento por parte do público, é pouco arriscado ou ousado considerar que apenas a Pixar tem a capacidade de rivalizar em termos de reputação. No Japão, o poder da casa chegou a níveis absurdos durante o seu auge. Por exemplo, 2004 foi o ano de lançamento do último *Lord of The Rings* e de um filme da saga *Harry Potter*. Ainda assim, no Japão, *Howl's Moving Castle* de Hayao Miyazaki, foi de longe o maior sucesso de bilheteiras (Robinson, 2015, p.57).

A casa *Ghibli* foi criada em 1985 e, apesar de um decréscimo, mantém-se ainda hoje em actividade. As suas três “cabeças” principais eram Hayao Miyazaki, Isao Takahata, autor de obras como *Grave of the Fireflies* ou *The Tale of Princess Kaguya*, e Toshio Suzuki. Existia uma “quarta cabeça” fundamental, na forma de um membro que sempre foi, na realidade, uma contratação externa do estúdio - Joe Hisaishi - compositor quase residente.

Na tríade central, cada parte desempenhava o seu papel. Tal como é apresentado no documentário *The Kingdom of Madness and Dreams* (2013), durante 15 anos Miyazaki desenhou aquilo que Takahata realizava para o pequeno e até para o grande ecrã. Entre os dois, uma relação de trabalho, de amizade, de rivalidade e de competitividade. Isao Takahata, nascido em 1935, conhecido para os amigos como “a grande preguiça”, deixa para trás um enorme legado - Miyazaki é parte dele. A tríade ficaria completa com Toshio Suzuki, produtor de *Mononoke* e de grande parte da actividade do estúdio.

O sucesso internacional da casa foi impulsionado em grande parte pelo interesse por parte do director criativo da Pixar, John Lasseter, quando este conseguiu pessoalmente garantir os direitos de distribuição dos filmes de Miyazaki nos Estados Unidos e Canadá, por parte da Disney. Este acordo foi celebrado em 1996, estipulando as condições de retenção de direitos de *merchandise* por parte do estúdio e mediante o comprometimento de que nada seria alterado nos filmes.( Robinson, 2015, p.33)

O *Estúdio Ghibli*, para além de ter criado uma marca forte que se mantém desde a década de 1980, criou também um modelo pouco frequente de negócio. A partir dos anos 1990, o estúdio desenvolveu a capacidade admirável de não delegar serviços externos. Todo o *staff* e recursos passaram a localizar-se *in-house*, sendo o som, em quase permanente parceria com Joe Hisaishi, a única componente criada fora do edifício.

De os vinte filmes do estúdio, Miyazaki realizou 9 e trabalhou em 9 dos restantes 11 que não realizou. O que apenas deixa 3 filmes do estúdio sem qualquer intervenção do autor, dois deles em anos em que Miyazaki e Takahata lançaram filmes em simultâneo, como sessão dupla nas salas de cinema (Ibid., p.31).

Hoje em dia, o estúdio abrandou muito em termos de produção, mas a sua mascote e símbolo por excelência, o “totoro”, continua a funcionar como um poderoso instrumento de *marketing* por todo o mundo, quase tão forte como célebres símbolos Disney. Quanto à imagem do estúdio, esta concentra em si uma poderosa reputação, situada algures entre um misto de fantasia e naturalismo, uma relação conceptual pouco comum mas que molda a identidade da casa.

### 1.3.1. O CONTROLO DO CRIADOR E A NOVA ESTRUTURA DE CRIAÇÃO

Miyazaki é um realizador prolífico, com uma longa carreira, mestria e imaginação invejáveis, que pretendia destabilizar a estrutura da animação japonesa.

O realizador destaca como é creditado como autor da história original, argumento e realizador nos seus filmes, inclusive *Mononoke*, sem no entanto ter escrito qualquer argumento. Com esta estrutura criativa, o conceito de argumento cai por terra. Aqui o argumento corresponde aos *sketches* e *storyboards*, mas estes são um esforço colaborativo que se vai construindo ao longo do filme<sup>3</sup>. Para o realizador, seria humanamente impossível escrever uma história original, um

---

<sup>3</sup> Ver figuras 3 e 4 para *layouts* originais do filme

argumento e desenhar depois todas as imagens do filme. Assim, o que consideramos como uma marca de brilhantismo, criar obras complexas sem estrutura prévia, é para o autor uma questão prática: “como alguém que subiu nas fileiras, de animador a realizador, apenas sou capaz de pensar através de imagens” (1994a, p.107). Segundo Isao Takahata, o seu colega apenas precisa de uma ideia clara das personagens e do mundo que imaginou (1996, p.458).

O realizador recorre a aguarelas transparentes para desenhar os seus *storyboards*, os quais são tudo menos vinculativos. Estes representam um rascunho, um esboço de um projecto em desenvolvimento, até ao momento em que o filme é dado por terminado. Os *storyboards* de Mononoke são um dos casos mais representativos da sua carreira. Foram elaborados ao longo de 12 anos e sofreram inúmeras mutações<sup>4</sup> (1994b, p.410).

Quanto a recorrer a outros argumentistas? Miyazaki estabeleceu que a sucessiva quantidade de argumentos que recusou definiram que estava na altura de não tentar esta abordagem, por ser um insulto para os escritores em causa (1994a, p.104).

O realizador estabeleceu uma lógica de desafio no que diz respeito à criação deste tipo de estruturas, as quais considera claramente limitadoras: “A parte que pode ser explicada através de palavras e frases é apenas a superfície do que estou a pensar” (1998a, p.143).

A sua animação, como foi já evidenciado, é animação tradicional a duas dimensões. Mesmo tendo em conta as inovações tecnológicas e a introdução do digital no estúdio após a viragem do milénio, existiu um esforço no sentido da preservação desta imagem.

#### **I.4. PRODUÇÃO DE “MONONOKE-HIME”**

“Nunca sonhei realizar um filme baseado num mito” (Miyazaki, 1998b, p.81).

“Mononoke”, como diversos outros projectos do autor, foi desenvolvido ao longo de mais de uma década, tendo partido de uma ideia embrionária posteriormente alterada. Para um entendimento pleno da estrutura criativa deste filme, das suas temáticas e influências, é pertinente examinar as suas origens.

---

<sup>4</sup> Figura 5 para conceito inicial de Mononoke

No início da década de 80, a ideia original para Mononoke era bastante dispar. O conto seria uma adaptação japonesa da obra *A Bela e o Monstro*, na versão de Charles Perrault. Seria narrada do ponto de vista de uma jovem, separada do seu pai e presa num casamento forçado com um “mononoke”, um espectro vingativo. (1994b, p.410)

Nesta primeira interpretação da história, a princesa teria um sinal de nascença roxo na sua face, à imagem dos símbolos de estranheza bastante presentes na animação japonesa. A maldição, *Tatari* no japonês, acabou por transitar para o personagem masculino que ganhou protagonismo à medida que o argumento foi evoluindo entre as décadas de 1980 e 1990.

Quanto à produção do filme, Miyazaki tinha nesta altura o intuito de adaptar a obra infantil *Boro the Caterpillar*, que viu concluída e exibida no Museu Ghibli apenas em 2018. Quanto ao seu produtor, Toshio Suzuki, este viu em *Mononoke* uma firme oportunidade de solidificação por parte do estúdio. Ao invés de adaptar a inofensiva história de Boro, Suzuki focou os seus esforços numa produção épica e ambiciosa, na qual pretendia investir o dinheiro ganho pelo estúdio com os seus últimos filmes. A produção surgiu a partir dos blocos de notas pré-existentes de Miyazaki (Cruz 2014, p.200).

A pré-produção oficial do filme só viria a arrancar, já com novo conceito, em Agosto de 1994, com o plano de filmagens a durar entre Agosto de 1994 e Junho de 1997. A produção propriamente dita decorreu de Maio de 1995 a Junho de 1997, um mês antes do lançamento do filme. Segundo Suzuki, os apoios financeiros estavam reticentes no que diz respeito a esta produção. Primeiro devido ao gigante orçamento, mas também devido ao facto de *Jurassic Park 2* estar para ser lançado em breve. Por fim, a ideia de o filme ser um drama histórico assustava ainda mais os potenciais investidores, embora Miyazaki nunca tenha conhecido nada senão sucessos de bilheteira (Robinson, 2015, p.150).

Mononoke foi um sucesso estrondoso, gerando 154 milhões de dólares em bilheteira doméstica (num total de mais de 13 milhões de espectadores) e, posteriormente, 92 milhões em alugueres e 4 milhões em cópias em cassete. O sucesso manteve-se durante anos. Após estas vendas, aquando da primeira exibição televisiva do filme, este atingiu um *share* de 35,1% das audiências (Ibid., p.p.18-32). Estes valores são impressionantes, se considerarmos que o mercado japonês é muito inferior ao norte-americano. Aliás, estes valores seriam positivos mesmo se esta se tratasse de uma produção de Hollywood.



Contudo, desengane-se o que pense que este projecto teve valores de produção baixos. Mononoke custou o equivalente a 19.4 milhões de dólares (ibid., p.60), e as produções Ghibli só se foram tornando mais sofisticadas e dispendiosas ao longo dos anos.

Mononoke foi um dos primeiros filmes em que a tecnologia digital foi empregue na obra dos Ghibli. Ainda assim, esta foi uma presença muito pouco significativa. Apenas 10% das células que compuseram o filme foram coloradas através de processos digitais. Isto no total de 1600 cenas que constituíram o longo filme de animação. Na globalidade da obra, a quantidade de tecnologia digital utilizada não ultrapassou os 10 minutos de filme. (Ibid., p.p.64-153)

Estima-se que cerca de 80,000 células foram revistas pessoalmente por Miyazaki (Ibid. p. 152), o criador da história e realizador que acaba por nunca abandonar o lápis de animador. Os computadores entraram dentro do estúdio, tradicional e familiar por natureza, mas fizeram-no pela calada e sempre de forma subtil. Transformaram-se em ferramentas de apoio à massa de trabalho.

### 1.3.1. A DISTRIBUIÇÃO DISNEY

“Na *Pixar*, quando estamos a bater com a cabeça contra a parede, vamos à sala de cinema e vemos um filme de Miyazaki.” (John Lasseter citado em Lyman, 1999a)

Uma associação que nos surge à primeira vista como acessória, a verdade é que o acordo de distribuição entre a *Tokuma Shoten/ Estúdio Ghibli* e a *Disney* é responsável, em gigante parte, pelo sucesso internacional da carreira de Hayao Miyazaki. *Mononoke-Hime* foi o primeiro filme a ser distribuído após o acordo ter sido celebrado, em 1996. A popularidade internacional do filme funcionou como uma rampa de lançamento inegável. Para o criador, os seus filmes são realizados para o mercado interno japonês, e tal distribuição internacional é acessória. Ainda assim, é de assinalar a importância desta relação, não só no que a modelos de negócio diz respeito.

A partir daqui, multiplicaram-se as associações ao estúdio. Estas pouco frutíferas comparações manifestam uma necessidade de tudo equiparar ao padrão ocidental. É para lá de fácil perceber que Miyazaki pouco deve à companhia ou à fórmula de Walt Disney. A distribuição *Disney* é importante para compreender como Miyazaki se tornou num fenómeno e em algo pouco comum: um realizador de animação com nome próprio e marca autoral atestada. É também pertinente numa

outra perspectiva muito diferente. A de compreender como a animação japonesa veio moldar a ocidental.

John Lasseter, realizador de *Toy Story* (1995) , co-fundador da *Pixar* e director criativo da *Pixar* e da *Disney*, é talvez o principal fã do trabalho de Miyazaki. Foi este que apresentou o seu Óscar de carreira, que se encarregou pessoalmente da dobragem americana de *Mononoke*, e que se desfaz em elogios para com o realizador sempre que a ocasião se proporciona. Na edição em língua inglesa de 2014 de *Starting Point 1976-1997*, colectânea de textos de Miyazaki, o prefácio ficou a cargo do “chefe” do afamado estúdio *Pixar*. Lasseter reforça as fortes influências do autor no trabalho do seu estúdio. Destaca como *Totoro* é uma referência para aulas de animação, como no seu filme *A Bug's Life* retirou inspiração de *Castle in the Sky*, ou como aprendeu tudo acerca de ritmo com o realizador. Ritmo e silêncios, duas lições que de facto vamos transportar também na nossa análise. Relembra como em *Toy Story 2* permitiu a uma cena “respirar”, evocando a ausência de música, a suspensão do diálogo, reduzindo o ruído a passos, deixando que as emoções assentassem organicamente. Esta lição, diz tê-la aprendido inteiramente com o japonês.

Para Lasseter, a dívida é infinita: “A maioria dos críticos não fala do ritmo do filme, mas eu sei que foi a chave do sucesso de *Toy Story*. Essa componente é necessária para reflectir *pathos*, tristeza - “todas essas emoções” (2005, p.13).

Foi sem dúvida esta dívida e amizade pessoal que fez com que fosse a *Disney* a companhia que “cortejou” com sucesso Miyazaki, abordado por diversos estúdios. Os seus termos foram profundamente vantajosos. Os japoneses mantiveram todos os direitos relativos a *merchandise* e impediram a *Disney* de produzir quaisquer videojogos baseados nos seus filmes. (Robinson, 2015, p.68). A banalização foi impedida com sucesso.

## CAPÍTULO II: REVISÃO DE LITERATURA

“Um realizador precisa de estudar todo o tipo de coisas: o mais importante é a imaginação, mas é imprescindível um interesse constante nos costumes, história, arquitectura (...) a técnica é apenas algo que as pessoas desenvolvem para se expressarem” (Miyazaki, 1998c, p.132).

Ao estudar a narrativa fílmica de *Mononoke-Hime*, torna-se imprescindível compreender a miríade de estudos que tenham já envolvido esta temática. Destaque para uma relevante contextualização histórica, cultural, religiosa e, claro, mitológica. Mais do que encontrar o que foi dito antes, impõe-se compreender como foi dito. Que discurso, que intenções encontradas no passado nipónico moldam o objecto de estudo. Avançamos, desde logo, com a necessidade de enquadrar certos conceitos úteis para a análise posterior. Em primeiro plano, falamos das características japonesas que permeiam a obra, sejam elas conceitos, atitudes, estórias ou elementos da própria História.

### II.1. ALTERNATIVA HISTÓRICA - PERÍODO MUROMACHI EM PERSPECTIVA

“O usual pano de fundo do filme histórico - castelos, vilas com arrozais - são mera paisagem distante neste filme” (Miyazaki, 1995b, p.273).

Ponto assente nesta análise é a centralidade da inter-relação de períodos da História do Japão que vamos encontrar no filme. Sem necessidade de debitar uma longa explicação detalhando as múltiplas eras da História do arquipélago, há contudo que estabelecer alguns pontos de orientação fundamentais. Ao fim de contas, *Mononoke-Hime* é um “*period piece*”, um filme de época. O objecto fílmico é bastante fluído e resiste a categorização fácil, mas é certo que a História, com “H” grande, é um pilar fundamental de análise.

Mononoke enquadra-se no período Muromachi (1392-1573). Partimos da premissa de que a escolha deste período histórico não foi inocente. Assim, devemos dedicar algum tempo à História, ao seu papel, e à ideia de que se traça aqui uma alternativa histórica.

“O período Muromachi reflecte um mundo no qual a desordem e a fluidez social eram a norma” (Ibid.).

A história que aqui é contada pouco deve à factualidade, mas a escolha deste período relacionou-se com os eventos que o caracterizaram. Situamo-nos num campo repleto de ambiguidade, uma ambiguidade que vamos evocar ao longo do discurso.

O período Muromachi foi um período de transformação, de indústrias emergentes no Japão, nomeadamente uma altura em que as explorações de metal aumentaram e o fabrico de armas teve origem. Contudo, a palavra “arma” só foi introduzida no Japão com os Portugueses, já no século XVI, no final do período (Robinson, 2015, p.183). Para Miyazaki, este foi um tempo de transição em que as pessoas alteraram o seu sistema de valores “dos deuses para o dinheiro” . Pode dizer-se que existiu uma alteração de paradigmas e um “divórcio”, em que o Homem se despojou dos antigos deuses e se elevou a esse estatuto.

Nesta altura, a introdução de uma lógica económica de mercado estruturou a sociedade japonesa. A autonomia do governo central em Kyoto começou a multiplicar-se, o que levou a dois séculos de confrontos militares (o Período Sengoku). Estes são representados de forma constante no cinema de época nipónico. A partir desta dispersão, diversos daimyo(s)<sup>5</sup> foram criados, originando diversos clãs a governarem territórios limitados. A estrutura societária foi abalada até ao seu âmago e as semelhanças com a idade negra do ocidente pós queda do império romano são notórias (Miyazaki, 1985, p.132) .

É nesta época de tumulto que Miyazaki estrategicamente localiza a sua obra, com o intuito de “representar a natureza imutável dos seres humanos ao sobrepor a agitação do período Muromachi, à medida que a estrutura medieval entrava em colapso, com os tumultos da nossa era, à medida que nos aproximamos do século XXI” ( 1995b, p.272).

É importante para o realizador reforçar que este foi um período de mobilidade em que as distinções entre guerreiros e camponeses eram menos taxativas, em que as mulheres eram artesãs,. Um período que reflectia uma sociedade mais livre e com uma mentalidade mais aberta, em transformação (Ibid., p.273).

Para o autor, os ecos deste tempo são uma importante lembrança para o presente: “os limites da vida e da morte eram mais distintos. As pessoas viviam, amavam, odiavam, trabalhavam e morriam. A vida não era ambígua.” (Ibid., p.274)

---

<sup>5</sup> Senhor Feudal no Japão Medieval

Jeremy Robinson, no seu livro-guia acerca de Mononoke-Hime, avança com uma hipótese no fundo atestada pelo próprio realizador. A de que o período Muromachi não é o único retratado no filme.

O segundo período abordado remeteria para os tempos pré-históricos, para aproximadamente 10,000 a 300 A.C. Este é o período neolítico intitulado no Japão como Jomon, o qual se caracteriza pelo seu trabalho de olaria. Diversos elementos permitem centrar ou propor o filme como “descendente” deste tempo. Em primeiro lugar, foi no período Jomon que se viram as primeiras manifestações de xintoísmo, pertinente no contexto de Mononoke. “Jomon” significa qualquer coisa como padrão de cordão, referindo-se aos detalhes decorativos das figuras da olaria.

A cultura Jomon caracteriza-se por uma agricultura rudimentar, por populações semi-sedentárias, pelo desenvolvimento têxtil, pela metalurgia e pelos mitos fundadores (Miyazaki, 1992, p.148).

Para Robinson, também os Emishi, tribo do protagonista masculino Ashtika têm uma forte ligação a esta época (2015, p.184).

Para Miyazaki, San, a protagonista ou pelo menos a “Princesa Mononoke” que dá nome ao filme, é identificada como um elemento de imaginação retirado de um tempo remoto. Devido às suas vestes, à sua família mitológica loba, ao facto de, nas palavras do próprio esta se “assemelhar a uma figura de barro do período Jomon” (1995b, p. 273).

Não só a sua própria fisionomia evoca este tipo de figura, como os seus acessórios e vestimentas nos parecem remeter para os artificios dessa era. Nomeadamente, as semelhanças são sustentadas a partir da imagem de que as mulheres do período Jomon se ornamentavam com artefactos feitos a partir de hastes e ossos, tal qual como Mononoke (Yoshimura, 2007, p.133).

Aqui, um conflito entre Yamato<sup>6</sup> pré-histórico, medieval e moderno. Uma importante questão é desde logo aqui levantada, uma que continuará a pedir resposta, a de que Mononoke não só explora conflitos entre natureza e indústria, mas entre diversos períodos históricos, entre a época pré-histórica, a época medieval, a época pré-moderna e, através das conclusões que me proponho a retirar, a moderna e contemporânea. Daqui, retiramos uma elasticidade temporal invejável, que nos permitirá um estudo aprofundado de problemas transversais à existência humana.

---

<sup>6</sup> Yamato é a uma denominação medieval atribuída ao território que corresponde, aproximadamente, às actuais fronteiras do Japão.

A propósito das múltiplas influências de Miyazaki, abordámos já as relações estabelecidas com a obra de Kurosawa. O tratamento que o mito de Miyazaki vai dar à história e, neste caso, à figura do Samurai. Uma figura central e heróica nas narrativas, tanto escritas como visuais ao longo da história do Japão. Temos aqui um Muromachi diferente, somos testemunhas de um Japão medieval com diferentes cores. Um Japão em que a lógica do samurai, o seu código de honra, o seu *bushido*<sup>7</sup>, não se apresenta na linha da frente temática.

Inclusive, recuperando as tais comparações em relação a Kurosawa, Miyazaki lamenta a forma como o legado tão grande do artista moldou uma visão do Japão que o realizador, enquanto estudante universitário de economia, e com fortes conhecimentos da história do Japão, considera como errónea. Em *Turning Point*, Miyazaki defende que no Japão, historicamente, não é possível traçar uma narrativa de samurais e camponeses. Esta lógica de oposição e de divisão rígida de classes, é, segundo este, falsa. Assim, a ideia de que os camponeses não possuíam armas e dependiam dos samurai para protecção é uma “fantasia”. Uma das prioridades, senão a prioridade número 1 de Miyazaki, seria o afastamento total da lógica bipartida e estanque de samurai e camponeses (1998b, p.80).

O realizador decide então focar-se nos povos que viviam nas montanhas e trabalhavam a forjar ferro. A sua abordagem é, evidentemente, fantasiosa, mas as suas intenções prendem-se com o assinalar de uma outra visão. O realizador defende quebrar o “feitiço” de Kurosawa e tentar apresentar uma outra forma de ver a história do Japão, seja ela fictícia ou não.

O mito de Miyazaki procura assim imortalizar no cinema um grupo que até então não fora nada senão sub-explorado, e que na sua perspectiva tinha muito a dizer. Aqui, samurais, camponeses e mercadores - os actores por excelência do filme de época japonês - dão lugar aos forjadores, aos condutores de bóis, aos leprosos, aos povos esquecidos das montanhas, às comunidades marginalizadas, às mulheres, prostitutas e demais grupos marginais da sociedade. É não é só na roupagem mitológica que vamos encontrar a força da narrativa, mas também nesta subversão histórica.

Tal é a alteração do foco que a figura do samurai não só se retira do primeiro plano como é até colocada em cheque. Quando Ashtika, o protagonista da história, que estudaremos em breve, envolto pela força sobrenatural e ira da maldição, acaba por matar diversas personagens, estas são sempre samurais ou soldados profissionais do exército do imperador. Esta lógica de subversão pode

---

<sup>7</sup> Bushido remete-nos para o código do guerreiro, mais especificamente para a figura do samurai. Em inglês é traduzível para “the way of the warrior”.

ser interpretada mediante diversos pressupostos, entre eles, poderemos atribuí-la ao humanismo inerente a toda a *persona* de Miyazaki e das suas obras.

Robinson avança com a proposta de que a lógica dos samurais e camponeses, em toda a sua dualidade simplista, se relacionava com as feridas do ego e psique japonesa no rescaldo da segunda guerra mundial (2015, p.197). Talvez por isso, no final do século XX, Miyazaki tenha sido capaz de propor uma alternativa a uma configuração histórica perpetuada ao longo de muitas décadas.

Miyazaki considera que o formato estanque do filme de época, no Japão, acabou por criar uma saturação no que diz respeito ao género, criando pré-conceitos e estruturas rígidas na mente do espectador. Para o autor, não existe qualquer lógica moderna nas representações. Porque não mostrar a organização pós-período Sengoku, a modernização do regime militar, as armas modernas, as forças organizadas? Porque deve o filme de época ficar refém do passado?

#### O SENTIMENTO NIPÓNICO - MONO-NO-AWARE

Diversas noções nipónicas ajudam a contextualizar o filme. Uma delas é o conceito extremamente japonês de *Mono-no-Aware*, que nos remete para o *pathos* das coisas. E o que implica esse *pathos*? A natureza transitória da natureza e da vida. Tal constatação transporta um sentimento de nostalgia pronunciado. Não obstante, esta percepção transporta consigo a clara noção de que não vale a pena lamentar tal fado, pois as suas circunstâncias fazem parte da própria constituição da vida na Terra.

Para Miyazaki, a nostalgia, que se relaciona mas não se limita este conceito, é a própria alavanca para a criação artística:

Acredito que a nostalgia é um dos pontos de partida fundamentais para criar animação. A história humana existe num continuo que pressupõe o passado e futuro, mas a partir do momento em que nascemos num determinado instante (...) perdemos desde logo a hipótese de nascer noutras épocas. Ainda assim, podemos aproveitar mundos fantásticos. (1979b, p.18)

## II.2.SHINTO <sup>8</sup> E O SEU MUNDO POLITEÍSTA DOS KAMI<sup>9</sup>

Para a análise desta obra, torna-se imperativo compreender de que forma o animismo estrutural que a atravessa funciona como um reflexo da cultura japonesa. Miyazaki é uma reconhecida e aclamada figura criativa, mas uma que bebe de uma longa herança. Entender os seus mundos, particularmente o mundo que trabalho nesta dissertação, implica estudar conceitos base que escapam ao ocidental menos familiarizado com a cultura muito própria do povo nipónico.

Quanto à lógica animista, ao respeito profundo pela natureza e a um certo misticismo permanentes, estes pertencem a séculos e séculos de uma relação profunda estabelecida entre o Homem e o meio. Uma relação baseada em respeito que se considerava, e se esperava, mútuo.

Deixo sempre claro que o realizador, argumentista e animador principal deste filme recusa doutrinar ou quaisquer dogmas religiosos: “o dogma leva a corrupção. (...) A minha religião (...) não tem bíblia ou santos, apenas o desejo de manter certos lugares e o meu ser o mais puros possível” (citado em Thomas, 2006, p.83).

Miyazaki apresenta-nos uma certa forma de “religião” sem doutrina, a qual pode ser interpretada como uma manifestação de xintoísmo ancestral, tal como atestam as suas palavras ao longo dos anos: “Precisamos de cortesia para com a água, as montanhas, todas as coisas vivas. Não lhes devemos pedir cortesia, mas devemos ser aqueles que a praticam.” ( citado em DeWeese Boyd, 2009).

A recusa de Miyazaki em abraçar uma religião não é uma recusa no sentido de negar o misticismo que a envolve: “ Não acredito que os deuses se encontrem em templos. Parece-me bem mais provável que estes estejam nas profundezas das montanhas e vales” (1988, p.360).

O Japão é dominado por duas religiões, xintoísmo e budismo. Quase redundante é dizer que a expressão da segunda é mais forte, mais notória e mais conhecida neste lado do globo, devido a uma muito maior propagação no continente asiático. No Japão, a divisão entre práticas religiosas veio adquirir contornos bastante particulares, fruto de uma constante relação entre o Japão e a

---

<sup>8</sup> Shinto, nome da religião fundadora japonesa, é traduzível para “ o caminho dos deuses”.

<sup>9</sup> Kami é a palavra japonesa para “Deus”, que pode ser também traduzida por outros nomes, como “espírito”



China. Da China, o Japão aprendeu o confucionismo e o budismo, integrando-os na sua própria história e no seu folclore.

Contudo, o *Shinto* é a religião nativa do Japão por excelência, a que existia na tradição oral antes mesmo das relações culturais com a China. O *Shinto* é a raiz e a fonte primordial para analisar a forma como a história e o mito sempre chegaram de mão em mão, como poderemos compreender ao longo do estudo deste filme.

Para isso, identifico desde logo as obras xintoístas fundamentais, *Kojiki* e o *Nihongi*. Ambas do século VII. A primeira será a mais importante para a análise, aliás a única que será tida em consideração. Sendo mais breve, menos detalhada, foi também a pioneira a registar a história do Japão e os seus mitos fundadores. O *Kojiki*, ou “registo de matérias ancestrais”, é tanto uma espécie de bíblia, como um registo histórico do arquipélago até então. Os dois elementos nunca se separam, tornando-se a história lenda e a lenda história.

Este é um dos maiores trunfos para compreender a narrativa fílmica em causa. Este *Kojiki* (712), é o documento mais antigo que sobrevive e de que há registo na literatura japonesa, figurando como a narrativa dos soberanos de Yamato (Heldt, 2014, p.XIV).

O *Kojiki* surgiu no contexto de um importante período histórico, o período Nara (710-784), dois anos após o estabelecimento do novo palácio real em Heijo-Kyo<sup>10</sup>.

Se o *Kojiki* é uma “bíblia”, é, sem dúvida, uma bíblia imperfeita mediante os nossos padrões. Se suspendermos os nossos pré-conceitos, descobrimos uma literatura que origina um sentimento riquíssimo de desfamiliarização, uma palavra-chave estrutural ao longo da exposição. O autor da obra e os contornos da sua escrita também o afastam de conotações commumente associadas a livros sagrados. Aqui, não existiram apóstolos, mas sim um homem de linhagem respeitável, Ō no Yasumaro, nome traduzível como “sujeito”, que pertencia à linhagem Ō, que significa vasto, e se integrava no distrito mais rico de todo o vale de Yamato. Este foi encarregue pelo imperador de recolher um conjunto de histórias e mitos que há muito povoavam o colectivo do imaginário nipónico, compilando-os neste documento. Presume-se que tenha transcrito um conjunto de tradições orais bastante anterior, o que eleva o valor do documento. O manuscrito mais antigo do *Kojiki* que sobreviveu até aos dias de hoje, data do início do período Muromachi (1337-1573), precisamente o período em que a nossa narrativa tem lugar (Heldt, 2014, p.XVII-XXII).

---

<sup>10</sup> A então capital da cidadela

O *Kojiki* é estudado como livro sagrado, mas também mediante a perspectiva de uma obra orientada para ideologias políticas e raciais, embebidas de nacionalismo e imperialismo. Inicialmente, o *Kojiki* era interpretado de um ponto de vista metafísico, contudo, nos períodos modernos, tais como o *Meiji* (1860 - 1912), o livro veio adquirir este tal carácter ideológico. No pós-guerra e com a reestruturação e abertura do Japão, a obra deixou de ser vista como uma escritura sagrada, que remeteria para uma identidade superior do povo japonês, mas continuou a ser estudada e a funcionar como material de inspiração para cultura popular (Ibid., p.XXII).

Já o *Nihongi* veio passado pouco tempo, mas é uma leitura dominada por uma lógica chinesa e budista, que se viu aplicada ao arquipélago. Assim, esta segunda obra será excluída desta análise.

Fique portanto assente que tanto o *Kojiki* como o *Nihongi* se afastam da noção tradicional de texto sagrado - evocando teologia, sim, mas também mitologia, política, história e literatura. O *Kojiki*, “Koji” (assuntos ancestrais) e “ki” (consideração), revê não só a história de uma religião, como do seu povo, das suas dinastias imperiais, da sua literatura e mitologia.

O *Kojiki* não segue uma estrutura formal comum, combinando diálogos, narração na terceira pessoa, canção e comentário. A genealogia traçada vem desde o “tempo” das divindades celestiais criadoras do Japão, e continua a acompanhar a história até aos imperadores do século VIII. A obra encontra-se dividida em três partes, correspondendo ao mito, lenda e história respectivamente. O primeiro livro corresponde à idade dos espíritos (*Kami no yo*), e é aqui que encontramos os mitos fundadores do Japão.

Começamos com o original mito fundador dos *kami* -Izanagi e Izanami, responsáveis pela criação do arquipélago do Japão. Posteriormente, somos apresentados a Amaterasu e Susa-no-oo, dois dos deuses celestiais mais importantes da mitologia Japonesa. Amaterasu, deusa do sol, é talvez a mais importante do firmamento (Ibid., p.XIV).

O primeiro livro do *Kojiki* é, portanto, de longe, o que mais nos importa para este estudo. Os seguintes debruçam-se sobre a idade dos mortais (*Hito no yo*). Aqui, o mundo retratado torna-se mais familiar. As histórias explicam as origens das pessoas, dos locais e dos costumes, bem como diversos fenómenos naturais como a morte, o vento, o fogo, o mar. De seguida, a história dos soberanos do território nacional (Ibid., p.XV).

Contudo, há que deixar explícito que toda esta história e explicação de fenómenos surge envolta em interpretações fantasiosas e relatos que por vezes se afastam bastante, e reconhecidamente, do campo do realismo. Exemplo disso são as memórias de reinados de

imperadores que duraram à volta de 150 anos, ou relatos exagerados acerca da constituição física dos mesmos: “Ele tinha três metros e meio, só as suas pernas tinham mais de um metro e meio de altura” (Yasumaro, 2014, p.88).

Ao longo do *Kojiki*, e lendo toda a obra, torna-se cada vez mais fácil compreender que o mundo espiritual está permanentemente a irromper pela realidade e pela história do Japão adentro. Disputas, dinastias, conquistas, rebeliões e reinados, tudo sobre o olhar dos deuses e dos espíritos que permeiam a História. O *Kojiki* é um material de consulta para enquadrar certos conceitos e ideias, que não esgotam de maneira nenhuma as influências e ideias do filme, sendo pobre limitar o estudo a uma visão xintoísta.

Deixo claro que a interpretação à luz da religião é uma das mais frequentemente associadas a Mononoke. Ao enquadrar a pesquisa, é fácil concluir que, apesar do elevado interesse deste tipo de documentos, a obtenção final de resultados acaba por excluir muitos elementos mitológicos, históricos e, claro, cinematográficos que definem e elevam o filme, e que vão muito além de conotações religiosas. Contudo, é um bom ponto de partida e um dos possíveis focos de análise para compreender a versatilidade, modernidade e multitemporalidade da criação de Hayao Miyazaki. Uma leitura incontornável para penetrar um universo místico que nos escapa. Para ler o *Kojiki*, e verdadeiramente começar a entender a essência da obra, é imperativo ter acesso a documentos escritos por nativos do Japão.

“*Shinto* é a consciência da mentalidade japonesa, a fundação da cultura e valores do Japão” (Yamakage, 2012, p.13).

Destaque para a obra *The Essence of Shinto* (2012), ou Essência do Xintoísmo, do Mestre Motohisa Yamakage. Sendo esta edição uma tradução do original japonês, a correspondência e o cuidado de revisão permitem atingir um entendimento, ainda que parcelar, daquele que é intitulado pelo autor como o “coração espiritual do Japão”. Esta tradução remete para uma obra redigida em 2006, por este teórico e mestre nascido em 1925, que descende de uma longa geração de mestres religiosos.

A sua abordagem remete-nos para o “xintoísmo original de tempos ancestrais”. O que significa esta expressão? Enquanto tradicionalista, o seu intuito é propagar os ensinamentos do *Koshinto*, que se refere ao treino espiritual independente que permite a cada um melhorar o seu

carácter (Yamakage, 2012, p.12). Na prática, implica remover as conotações imperialistas mais agressivas que a religião adquiriu a partir do século XVIII/ XIX, focando-se antes em valores espirituais. Por estas razões, é um documento válido para a compreensão de *Mononoke-Hime*.

Este pretende cingir os ensinamentos do xintoísmo ao essencial, aquilo que conecta o crente com o meio. Para este, o *shinto* é a crença na presença dos *kami* (Ibid., p.22). Tão simples quanto isso.

Yamakage, embebido de uma elevada consciência da modernidade e idade contemporânea, defende uma revitalização da espiritualidade colectiva do povo Japonês. A destruição da floresta e do meio natural pós segunda grande guerra, bem como a imposição radical dos valores ocidentais por parte da ocupação norte-americana, aliados ainda ao fantasma do imperialismo, levaram a que o povo Japonês perdesse cada vez mais o contacto com a natureza, e assim, o contacto com a sua própria identidade (Ibid., p.15).

Começando por algo simples e auto-explicativo, o Xintoísmo é, tal como o Budismo, uma religião politeísta que nada deve à proximidade com as doutrinas ocidentais que nos são mais familiares. Se o Budismo assenta estruturalmente no balanço entre o *Yin* e *Yang*, o *Shinto* assenta numa relação harmónica entre o homem e a natureza. Se este equilíbrio for atingido, o próprio homem terá a capacidade de ascender à qualidade de *Kami*.

O que são então estes *Kami*? *Kami* são os inúmeros deuses ou espíritos, de diferentes “graus” de divindade, quase infindáveis, que figuram na constelação da mitologia ancestral japonesa. Há deuses nos céus, deuses que são supremos e dos quais todos os japoneses descendem.

O autor transmite-nos diversas terminologias para classificar os *Kami*, dentro da sua natureza politeísta. Seguindo uma lógica de economia de espaço, cinto a explicação aos mais essenciais, que são eles: *Amatsukami*<sup>11</sup>, os *Kunitsukami*<sup>12</sup> e os *Yaoyoroku no Kami*<sup>13</sup>. Os primeiros são os que mais se aproximam de uma noção convencional de “deuses”.

Por outro lado, certos deuses terrenos podem ser classificados como “espíritos de baixo nível”. Yamakage explicita: “ Todos os *kami* estão interconectados e surgem a partir de uma mesma fonte - a essência do *shinto*. Os *kami* são um e muitos, tanto entidades individuais como partes de um todo” (Ibid., p.57).

---

<sup>11</sup> Os deuses divinos dos céus

<sup>12</sup>As divindades terrestres

<sup>13</sup> Todos os restantes deuses

Surge o conceito de *Bunrei*, que nos transmite a noção de “criança espiritual”, na medida em que “todas as formas de vida são descendentes dos *kami* originais” (Ibid., p.22).

Assim, a divindade tornou-se uma identidade muito pouco estanque, mas não no sentido bíblico de Adão e Eva, em que somos todos filhos de um deus onnipresente e onipotente que tudo criou à sua imagem. Aliás, Yamakage avança que não há necessidade de moldar deus à imagem do homem para ser possível reconhecê-lo (Ibid., p.50). Esta formulação é bastante interessante, por pressupor uma visão do mundo diferente da do catolicismo.

Adicionalmente, os deuses supremos não são todo-poderosos na mitologia japonesa, cometem erros, vivem e por vezes morrem para os corrigir, envolvem-se em disputas. Há forças no universo que lhes escapam. Estes deuses regem-se por hierarquias, mas hierarquias que pouco devem à inflexibilidade. Tudo pode na natureza ser *kami*, inclusive elementos do mundo natural desprovidos de vida, tais como pedras. Não existe um mínimo denominador comum para atribuir valor espiritual a elementos que nos rodeiem. Claro que certos elementos pesam mais, tais como as árvores e a água, imprescindível nos rituais de purificação de corpo e alma que regem o *shinto*. Estas palavras-chave, árvore e água, vão ser-nos úteis ao longo da exposição.

Outros conceitos do *shinto* podem ajudar a enquadrar esta exposição. Nomeadamente, as noções de *Reikai* e *Shinkai*, duas faces da mesma moeda, sendo estas configurações binárias extremamente comuns nas lendas, mitos e folclore nipónicos. Somos remetidos para uma crença fundamental da religião nativa do Japão. A de que existem outros mundos, não só divinos, mas também na própria terra. Estes fenómenos ocorrem quando posicionamos os *kami* no mundo dos humanos, como acontece no caso de *Mononoke-Hime*. Quanto a *reikai*, este conceito remete-nos para o mundo dos espíritos, enquanto que *shinkai* nos remete para o mundo dos *Kami*, um mundo escondido. Estas teorias permitem-nos compreender como os espíritos do mundo “invisível” vêm coexistir com o nosso mundo.

Para além dos deuses e elementos espirituais do *Shinto* não serem dominados por lógicas dogmáticas, acontece que, no seu âmago, pretendem fazer-se representar através de flexibilidade e tolerância, e por uma ausência de ídolos, doutrinas, imagens a venerar ou até de um fundador ou profeta.

A estrutura da crença nipónica original é profundamente oposta à cristã e católica, tal como é evidenciado por Lesley Shore: “Enquanto o ocidente é dominado por cultos monoteístas baseados

em deuses onnipotentes e onniscientes , os Japoneses celebram os deuses de uma forma comunal e espiritual” ( 2013, p.35).

Yamakage identifica três valores fundamentais da religião, que se coadunam com os valores que vamos examinar ao longo desta exposição: cada pessoa contacta com o espírito nobre do *kami*, mostra gratitude e respeito para com estes *kami* e, por fim, cresce espiritualmente através do contacto com estas divindades (2012, p.p.32-38).

Outro aspecto merecedor de atenção é o valor de não absolutismo de que se vai revestir o *shinto*. O bem e o mal não são valores absolutos, são meros pólos que figuram dentro da individualidade de cada um. Por isso, o *shinto* não doutrina conceitos como o pecado ou a salvação. Tal como os três valores acima enumerados deixam adivinhar, cada um deve tomar responsabilidade pelos seus actos e crescimento pessoal. Ora, essa responsabilização não é compatível com a via da salvação. Esta relatividade moral vem moldar os valores societários japoneses e moldar muita da sua produção fictícia, nomeadamente os seus populares *manga* e *anime*.

Recuperando a importância dos rituais que envolvem água, torna-se pertinente explicar alguns conceitos básicos. Para isso, há que introduzir a noção de *seimei*. *Seimei* significa limpo, ou luminoso, implicando uma atitude feliz, uma mente clara e purificada. Tal como Yamakage sugere: “a purificação é a pedra basilar do shinto” (2012, p.124).

Há também que enquadrar o conceito central que diz respeito à purificação através da água - é este o conceito de *misogi*. O *misogi* permite-nos purificar a mente e o coração. Esta purificação torna-se necessária a partir do momento em que o nosso mundo está repleto de *Kegare* - a energia negativa que é emanada de corpos mortos, putrefeitos, a partir das mentes perturbadas ou dos espíritos maléficos. *Kegare* é poluição e purificá-la é uma função máxima da religião nativa nipónica. (Yamakage, 2012, p.p.120 - 140) . Os conceitos de purificação e poluição permitem-nos compreender diversos dos eventos mais enigmáticos de *Mononoke-Hime*. Outro conceito que pode ser sublinhado é a noção bastante japonesa de *magokoro*, ou cordialidade. Esta cordialidade estende-se à relação que os japoneses estabelecem entre si, mas também à natureza das suas interacções com o meio.

## II.3. MITOS FUNDADORES DO JAPÃO

A par da contextualização dos valores que dominam a religião nativa do Japão, é tão ou mais importante rever alguns dos seus mitos fundadores e diversas outras lendas e mitologias, transmitidas por uma tradição oral durante séculos, e nalguns casos milhares de anos. A partir do *Kojiki* e dos mitos fundadores que nele encontramos, poderemos traçar paralelismos úteis para este estudo.

### II.3.1. IZANAMI E IZANAGI

Como em tudo, começamos no início. Neste caso, com o mito fundador do Japão, do seu arquipélago e ilhas. Se na religião católica e nas demais cristãs, Deus criou o mundo em sete dias, e posteriormente lá colocou o homem à sua imagem, na mitologia japonesa, os deuses criaram o mundo e colocaram-se eles próprios na dianteira da criação da vida na terra. Foram os deuses supremos do céu que ordenaram a Izanami e Izanagi, os protagonistas do mito fundador: “Tornem esta terra fluente firme na sua forma final” ( Yasumaro, 2014, p.8).

Uma ponte flutuante vinda do céu surgiu e quando esta assentou sobre a terra, pedaços de sal se sedimentaram e formaram uma ilha. Quanto à relação estabelecida entre estas duas divindades fundadoras, a sua relação, embora não nasça de nenhum pecado original, tem de facto alguns paralelismos no que toca à narrativa cristã. Nomeadamente, o corpo de Izanami estaria “incompleto”, e uma parte do corpo de Inamagi pendia. Estes compreenderam a lógica de complementaridade que os unia. A sua primeira criança não foi senão uma espuma inconsistente, mas as muitas restantes formaram as diversas ilhas do Japão. Depois de constituírem todas as ilhas, Izanami e Izanagi procederam à constituição dos espíritos, nomeadamente os espíritos dos estuários dos rios, das montanhas, dos montes, dos vales (Ibid., 2014, p.9-13).

Quatorze foram as ilhas originadas, trinta e cinco foram os espíritos originados. Izanami acabou por morrer a “morte de um espírito”, a dar à luz um espírito do fogo. Esta morte assinala um factor importante. A não imortalidade das principais divindades na mitologia japonesa. Esta informação é uma que deve ser retirada desde logo.

A partir da sua espada, Izanagi criou ainda diversos espíritos das montanhas, mas ansioso de se juntar à sua esposa, acabou por se retirar voluntariamente para o submundo. Um submundo, que, acrescento, é de facto semelhante ao que conhecemos da mitologia greco-romana.

### II.3.2. AMATERASU E SUSANO-OO

Das muitas histórias e mitos que preenchem as páginas dos registos do *Kojiki*, apenas mais uma é para lá de pertinente para este estudo. A sua pertinência aplicar-se-ia a qualquer estudo que englobasse o tema da mitologia japonesa, aplicada ou não ao cinema, aplicada ou não a Miyazaki. Isto porque os irmãos Amaterasu e Susano-oo são das figuras mais importantes, e celebres, do universo mitológico que ocupam.

Amaterasu é a figura em que nos focamos, pois esta é a deusa suprema do céu, do equivalente de um Olimpo japonês. Ela assume muitos nomes, mas vamos desde logo reconhecê-la como a Deusa do Sol, intitulada na tradução da Universidade de Columbia, nos Estados Unidos, como *Heaven Shinning*. Termo que depressa nos permite compreender a centralidade desta figura. A Amaterasu, Deusa do Sol mas também Deusa do Universo, chamamos *Ōmikami*. É Amaterasu a grande divindade do sol, soberana do céu e a deusa de quem descende a família real de Yamato (Yasumaro, 2014, p.19).

Para além de reconhecer a deusa suprema do panteão japonês como uma mulher, algo que não deve ser descartado, há outra informação pertinente a retirar deste mito. Daqui e de diversas outras narrações, retiramos que os “espíritos superiores” não são sempre justos.

Amaterasu pensa que o seu irmão está a subir ao céu para reivindicar terras que lhe pertencem. Armada e hostil, a Deusa do Sol prepara-se para enfrentar o irmão, que depressa explica que não lhe pretende qualquer mal. A partir daqui, os dois uniram-se e procriaram um conjunto de cinco espíritos. De um mal entendido posterior entre os dois, e da reclusão de Amaterasu numa caverna no céu, resultou a total escuridão que cobriu todo o mundo (Ibid., p.20-23).

Desta história tiram conclusões-se sobre o carácter falível dos deuses, que ainda assim não são desrespeitados ou desacreditados. Estes concentram em si bem e mal, rectidão e comportamentos errôneos, actos destemidos e cobardes. Quanto a Susano-oo, exilado do céu, o seu destino foi descer à terra e encontrar Kushinada Hime, a sua futura esposa, ela própria um espírito, mas um espírito terrestre, ligado à montanha, entidade mítica por excelência. Aqui começa a



reprodução entre os deuses celestiais e os espíritos terrestres, a partir da qual surge a raça humana. Susa-no-oo aqui se instalou, em Izumo, começando um importante “reinado”, relevante para a linhagem real do reino de Yamato (Ibid., p.27).

### II.3.3.A RIQUEZA DO KOJIKI

*Rumando a Yamato*

*O vento do ocidente sopra,*

*Dissipando as nuvens,*

*Apesar de desapareceres com elas,*

*Poderia alguma vez esquecer-te? ( Ibid., p.136).*

Inúmeras são as outras lendas que constam das páginas do *Kojiki*. Destaco um aspecto curioso destes relatos. Nestas histórias é tido que a terra era habitada por múltiplos espíritos selvagens, não meras criaturas, mas espíritos. Em diversas das narrações, torna-se uma tarefa pertinente domesticar estas entidades. As narrativas deixam claro que nem todos os espíritos são bem-vindos e que embora seja possível fazer uma equiparação entre deuses, divindades e espíritos, estes não se encontram todos ao mesmo nível. Certas entidades são “apenas” espíritos, enquanto outras recebem títulos como “Criança Toda-poderosa dos Espíritos do Céu ” (Ibid., p. 45).

Estes espíritos podem ser também vingativos, enganadores e roçar por vezes a falta de nobreza. Esta contextualização é importante para compreender como se comportam os deuses em Mononoke. Apreendemos também, através da leitura deste documento, a importância dos diversos elementos naturais, entre eles a água, as montanhas, os rios e mares. Existem, inclusive, diversos senhores dos mares a que muitas das histórias fazem alusão.

Ao chegarmos ao terceiro livro, a pertinência para o estudo em mãos vai diminuindo, estamos agora no campo da História, ou pelo menos no campo duma versão fictícia da História. Neste domínio, acompanhamos a narrativa dos diversos imperadores, muitos dos quais reais, embora a informação acerca dos mesmos sejam para lá de dúbia. Contudo, há um trunfo gigante a favor de mencionar esta relação entre a história e a ficção, o facto da estrutura do *Kojiki* em termos

históricos espelhar de certa forma a estrutura do filme em análise. O mito e a história também nunca se desassociam no filme.

## **II.4. LENDAS E CONTOS DO JAPÃO ANTIGO**

Quase impossíveis de delimitar são as múltiplas, quase infindáveis antologias de contos, lendas e histórias épicas que povoam o colectivo da essência nipónica. Estes contos, lendas, elementos folclóricos foram sendo transmitidos ao longo de milhares de anos através da tradição oral. A sua fixação escrita começou em força com o advento da imprensa. O período trabalhado neste filme, já enquadrado como um século de profunda mudança social, política, económica, cultural, foi nada mais nada menos, do que um período riquíssimo para a constituição e transmissão de mitos no Japão. Contudo, nunca podemos delimitar a este século as influências narrativas que vão atravessar Mononoke. Estas estão profundamente interligadas com uma longa tradição, que embora tenha perdido fulgor, continua a existir no coração dos japoneses. Ou assim o autor deste filme parece acreditar.

Ao analisar contos folclóricos tradicionais, algo se torna evidente. Não é possível encontrar um conto específico e atribuir a Mononoke os seus atributos. A narrativa original de Miyazaki é, de facto, original, e o que podemos deduzir e analisar são, sim, alguns dos valores e pressupostos base que sempre atravessaram o estilo de narração fantasioso do povo japonês.

Recuperando alguma da tradição do conto folclórico japonês, há que destacar os períodos em que estes foram não só mais registados, mas igualmente mais afamados. Recupera-se assim o período Heian (794 - 1185) e o período Kamakura (1185 - 1333), períodos áureos da literatura folclórica popular no Japão. Passados estes anos, há um novo pico, durante a era Muromachi, precisamente aquele em que a narração de Mononoke se localiza. Seguiram-se os períodos modernos (1600-1868) e o período contemporâneo (1868 - 1945) (Mayer, 1984, p.p. I-XII). Durante estes dois últimos, o conto folclórico perdeu o seu fogo, intensidade, e poder junto do leitor ou ouvinte. O início deste declínio testemunhado por Miyazaki?

“O mundo do conto folclórico japonês está nas suas terras, montanhas, quedas de água, plantas, animais e na mudança das estações. É um mundo no qual o homem não domina. É partilhado por toda a vida, visível ou invisível” (Ibid., p.xii).

Tal como na religião nativa do Japão, não poderíamos esperar mais nada senão a mesma veemência face à natureza no que diz respeito aos contos que foram transmitidos ao longo das gerações. Segundo Fanny Meyer, devemos estudar estas narrativas tendo em consideração que o “conto folclórico é uma entidade literária” (Ibid., p. xi).

É importante destacar que a estrutura do conto popular japonês não se assemelha à do conto tradicional ocidental, embora possíveis pontos de contacto sejam inevitáveis, e até expectáveis. O conto japonês é mais “duro”, menos idílico, mais vingativo, violento e centrado na lógica da retribuição. Tal como veremos mais tarde, não existe a mesma fixação no final feliz, embora estes também ocorram. Os títulos de alguns contos apontam sugestivamente para este rumo, tais como: “Um Diálogo com um Fantasma”, “Um Poema Acerca de Cinzas”, entre outros.

Meyer alerta para o facto de que não os podemos apelidar de “contos de fadas”. Este é um termo que só faz sentido dentro da estrutura narrativa que caracteriza as nossas histórias. Deixa a ressalva - não existem fadas no conto folclórico do Japão (Ibid., p.xiii).

Destaque também para uma subtil, mas importante, distinção entre lenda e conto folclórico. De acordo com Meyer, os japoneses nunca confundem estes dois termos. Uma lenda é vista como algo muito mais abstrato, sem localização no tempo ou no espaço. É um relato mais breve. Já os contos folclóricos, esses passam-se num determinado local, mesmo que este não tenha nome, e a sua história não é por norma uma fragmentada, mas sim completa. Alguns contos podem ser recontados na forma de lenda, e uma lenda pode certamente tornar-se um conto popular ao longo do tempo (Ibid., p. xiii). Estas definições são ferramentas úteis, mas não estanques.

Ao percorrer cerca de 400 contos na antologia por esta seleccionada e traduzida, *Ancient Tales in Modern Japan*, é pertinente compreender quais os elementos que facilitam a compreensão do objecto de análise - *Mononoke-Hime*. A sua lógica de organização pressupõe uma divisão temática. A primeira parte intitula-se “Partos Prósperos”, mas poderia chamar-se partos que surgem de situações improváveis e bizarras.

Destaco um conto intitulado “O fantasma que tomava conta da sua criança”, narrado por Sei Keigo de Nagasaki, no qual uma mulher morre durante o parto, bem como a sua criança. Contudo,

movimentações espectrais são pressentidas junto da sua campá e quando os locais se deslocam ao local, encontram um bebé vivo no interior da campá. Aqui, o espírito da sua mãe continuou a zelar e a cuidar da criança. Este tipo de narrativa mostra-nos o carácter macabro do conto japonês. Diz-nos também, desde logo, algo sobre a força das suas personagens femininas.

Na secção 4, que nos remete para “Histórias de Enteadas e Madrastas”, atingimos um melhor entendimento da relação entre contos populares japoneses e ocidentais. Referi-a como ténue, contudo, os pontos de contacto estão à vista quando analisamos histórias como a de Komebukuro, uma jovem maltratada pela sua madrasta, que é ajudada por um pequeno pássaro branco, a encarnação da sua mãe falecida. Este pequeno pássaro traz-lhe um bonito vestido, para uma ocasião especial, que acaba por proporcionar um pedido de casamento. Devido à maldade da madrasta e irmãs adoptivas, uma das filhas acaba transformada numa lesma (Ibid., p.44-46).

Aqui, observamos dois aspectos pertinentes. A relação clara entre contos ocidentais e orientais, e por outro lado, a lógica de transfiguração que observei ser uma constante nestas histórias. Humanos que têm condutas reprováveis sofrem frequentemente o castigo da transfiguração, direccionada para animais de porte pouco nobre.

Destaco também o conto “A Rapariga que Apagava Incêndios” (Ibid., p. 48), que narra a história de uma jovem que dá pelo nome de “Donzela Veado”. Aqui, o veado tem um conjunto de conotações mitológicas e relaciona-se com o conteúdo temático de Mononoke, tornando-se assim uma leitura pertinente. Uma bela donzela, que vivia numa zona recôndita numa colina, deu à luz e morreu de seguida. Antes disso, envolveu a sua bebé em papel, e atou-a às hastes de um veado que se deslocou colina abaixo. Um casal de idade encontrou o veado com a menina. Esta donzela tornou-se bela e esteve com os velhotes até à sua morte. Quando estes morreram, a donzela fez com que um jovem mestre ficasse doente apenas por ter olhado para ela. Para quebrar a maldição, a jovem teve que desempenhar três tarefas. Se concluídas com sucesso, terminariam com a doença do jovem mestre, e, este tomaria a donzela como sua esposa. O primeiro foi quebrar o ramo de uma árvore que um pássaro estava a debicar sem o incomodar, o segundo andar sobre um lençol de seda usando sandálias de palha, sem sujar o lençol. O terceiro desafio - caminhar sob a superfície da água. Muitas raparigas tentaram antes atingir o feito e completar os três testes, mas esta donzela foi a primeira a atingir tal objectivo. Desta história se retiram diversos elementos mitológicos que recuperaremos nesta análise.

Nestes contos, é também observável um fenómeno bastante pertinente, a forma como os fenómenos sobrenaturais, a morte e os *kami* atravessam as mais diversas estruturas narrativas.

Sejam elas as divindades do *Shinto* ou do Budismo. Esta simples constatação enquadra o universo trabalhado.

Na 7ª parte do livro, encontramos histórias acerca do mal, “Histórias de Demónios”. Estudar forças demoníacas é imprescindível para uma análise e compreensão de Mononoke-Hime. Neste capítulo, surge-nos um dos contos mais populares no que a demónios diz respeito. Aqui, surge a necessidade de explicitar uma distinção fundamental. A de *Kami* e *Yokai*. Enquanto *kami* nos remete para deuses, divindades, espíritos não maléficos, os *yokai* remetem-nos precisamente para espíritos corrompidos e potencialmente maléficos. São muitos os *yokai* que figuram na mitologia e folclore japonês.

Michael Foster avança com uma teorização acerca de *yokais* que em tudo se coaduna com o espírito desta exposição, defendendo que as entidades resistem a uma categorização simples, permanecendo numa relação de ambiguidade permanente entre o bem e o mal, que acaba por depender da perspectiva de quem está analisar os seus actos e narrativas. Tudo acaba por remete para sistemas de crença (citado em Shore, 2013, p.52).

O conto “A Esposa que não Comia” é uma das muitas interpretações de um dos *yokai* mais popularizados da história oral japonesa. Falo da figura da Yama-uba. São, como indiquei, múltiplas as versões de contos em torno desta figura. *Yokai* remete-nos para o mundo dos *Ayakashi*, ou monstros sobrenaturais no seu colectivo, e para o mundo do conceito de *mononoke* (fantasmas, estranhas aparições).

Neste conto, transmitido na presente edição por Ogasawara Kenkichi, de Iwate, é-nos narrada a história de um homem que queria uma mulher que nada comesse. Ao fim de uns dias, encontrou de facto uma esposa que nunca comia. Contudo, depressa descobriu que esta possuía uma enorme boca no topo da sua cabeça. Quando foi descoberta, a Yama-uba tentou perseguir o seu marido, contudo, este protegeu-se junto das plantas medicinais íris e artemísia. A esposa sabia que tocar nestas plantas faria com que as suas mãos apodrecessem, e munido desta vegetação à entrada da sua casa, o homem não foi mais incomodado pela Yama-uba. Para além do seu aspecto estranho e duas bocas, esta caracteriza-se ainda pelas suas tendências canibais. Uma espécie de bruxa, ou talvez seja antes uma espécie de *jynx*, de fada da montanha<sup>14</sup> (Meyer, 1984, p.119).

Se por um lado não podemos equiparar o conto japonês ao ocidental, podemos contudo, como já referi, compreender o que o afasta e aproxima do tipo de narrativa com que nos fomos

---

<sup>14</sup> Figura 6 para representação de Yama-Yama-Uma

familiarizando ao longo da nossa infância. O capítulo 8 remete-nos para um campo que é também mais que familiar na tradição dos contos de fadas ocidentais. Este intitula-se “Ajuda dos Animais”. Aqui temos uma ferramenta útil para compreender a percepção histórica dos animais que são explorados, como personagens, em *Mononoke-Hime*.

Desde logo, e apesar deste animal não estar presente em *Mononoke*, há que destacar que a raposa assume exactamente a mesma significação que nos contos ocidentais. É matreira, gera desconfiança e é tudo menos aliada do homem e inclusive ludibria também os restantes animais. É detentora de capacidades de transfiguração que a tornam ainda mais perigosa e nefasta. As raposas são charlatonas e mascaram-se de pessoas com uma frequência preocupante. Um jogo interessante de gato e rato, que envolve muitas raposas dentro de sacos, inicia-se entre homem e animal.

Kinosaki-gun, de Hyogo, transmite-nos uma história simples mas significativa, intitulada “Gratitude Animal”. Nesta, um homem está a caminhar para casa, quando encontra um lobo com um osso preso na garganta. O homem sente pena do lobo, remove o osso e o animal vai-se embora com contentamento. Durante bastante tempo, o homem encontrou o lobo na floresta sem que grandes interações acontecessem entre os dois. Um dia, o lobo agarrou violentamente no homem e desviou-o do caminho, levando-o para a sua toca. Eis que passou perto deles uma matilha de mais de 1000 lobos. A vida do homem foi salva pelo animal. Esta muito breve narrativa diz muito sobre a dignidade da vida animal (Ibid., p.141).

A natureza e a importância estrutural das árvores é também explorada. Aqui destaco o conto, “O Segredo da Grande Árvore” (Ibid.,p.162), narrado por Riki. Tipicamente, na floresta nipónica, falar de grandes árvores é falar de fontes de vida da floresta. Tal parece ser o caso deste conto, no qual um senhor feudal (tipicamente sujeitos de índole duvidosa nestes contos), exige que uma canforeira milenar seja cortada para criar tábuas de madeira para a sua nova mansão. Os seus trabalhadores têm uma imensa dificuldade em sequer fazer uma moça na árvore imponente.

Contudo, os pequenos habitantes mitológicos das árvores deixam escapar um segredo útil: é necessário ferver algas e deitar a respectiva água por cima das raízes da árvore para que esta se deixe cortar. Os trabalhadores ouvem a confissão e conseguem finalmente derrubar a árvore, com a qual presenteiam o senhor feudal. Recebem em troca uma grande recompensa. Aqui, diversos factores importantes entram em jogo. Por um lado, mitologias acerca de duendes ou pessoas em miniatura que vivem na floresta, o valor lendário das árvores centenárias e milenares na cultura nipónica e, claro, o desrespeito que o homem consegue demonstrar para com a natureza.

Começamos a estabelecer um padrão, ou antes, diversos padrões. Tal como no filme analisado, os temas principais destes contos folclóricos são o meio ambiente, os fenómenos naturais, a relação com o mundo animal e com eventos e manifestações do sobrenatural.

Quanto à relação com o mundo animal e recuperando a relação com os lobos, se uma das histórias destacadas realça uma relação nobre, outra faz precisamente o oposto. Não é de espantar, considerando que estes contos são originários de regiões muito distintas, e inclusive de épocas e períodos históricos díspares. Em “O Lobo e o Velho”, narrado por Sasaki Kizen de Iwate, um homem plantava feijões no seu jardim, enquanto um lobo repousava numa pedra e pensava em formas de comer o homem, enquanto o mirava sugestivamente. O velho conseguiu, antes disso, apanhar o lobo e rachar-lhe a cabeça com a sua enxada. Nessa noite, ele e a esposa comeram sopa de lobo. E assim acaba o conto (Ibid., p.284).

A narração do conto “Rixas entre Animais”, que nos chega pela boca do mesmo narrador, transmite também uma versão negativa da figura do lobo, em que existe uma lógica de oposição face ao cão e ao gato, animais de confiança. Aqui, o lobo é inclusive apresentado como uma figura que mantém relações de amizade com demónios. Por outro lado, e aqui vem alguma da famosa ambiguidade da narrativa japonesa, somos apresentados a uma relação de amizade entre um cão velho e um lobo. O lobo ajuda o cão a não ser abandonado pela sua família, que parecia já não ver qualquer utilidade em mantê-lo. Aqui, mais uma lição sobre a aversão ao preto no branco (Ibid., p. 286-287).

### **CAPÍTULO III - ANÁLISE DO OBJECTO FÍLMICO**

Mononoke não pretende resolver os problemas do mundo inteiro. A batalha entre os deuses da floresta e a humanidade não pode terminar bem, não pode haver final feliz. Entre o ódio e a chacina, vale a pena viver (...). Vou representar o ódio, mas apenas para mostrar que existem coisas mais valiosas. Vou mostrar uma maldição, para representar a alegria da libertação.

(Miyazaki, 1995b, p.274)

*Mononoke-Hime* ou em Português - *Princesa Mononoke* - foi uma produção pensada, projectada e realizada ao longo de diversos largos anos. Sofreu diversas mutações temáticas, inclusive a nível das próprias personagens e interpretações de mitos ou narrativas.

Em 1995, dois anos antes do lançamento, o memorando a planear a sua estrutura tinha ainda dois títulos possíveis: *Mononoke Hime* ou *Ashtika Sekki*<sup>15</sup>. A faixa etária do filme de animação? Alunos do terceiro ciclo para cima. Quanto ao período histórico, este foi definido desde logo. A área fronteira do período Muromachi. Novamente, devido ao seu carácter transformativo. Um período de contacto com a cultura chinesa, com a relevante ressurreição do xintoísmo, a disseminação do budismo *Zen*, o florescer das artes, o contacto com os jesuítas (1995b, p.272) . Aqui, neste plano, Miyazaki define *Mononoke* como a ficção japonesa para o novo milénio. *Mononoke* é supostamente, ou seria, um filme sobre um Japão pré-industrial, mas é antes um filme que explora as difíceis relações e as difíceis concessões a que a Humanidade acede para garantir o avanço tecnológico. A questão da tecnologia está sempre presente, mas sem “maçar” o espectador, dominar ou limitar a leitura do filme.

Ao estudarmos *Mononoke-Hime*, estudamos um filme que manifesta muitos dos *motifs* de Miyazaki, os quais estruturam a sua obra e o seu pensamento. Por outro lado, vemos contrariadas algumas das nossas expectativas. Nomeadamente, a obra do autor está marcada pelo sentimento libertador do voo. A sobriedade de *Mononoke* atesta-se em primeiro plano pela ausência deste escape.

“*Ikiro*”<sup>16</sup>

“*Mononoke-Hime*” conta-nos a história de dois personagens centrais e de duas localizações opostas mas complementares. Apesar de San ou “*Mononoke*” dar nome ao filme, é a partir da narrativa do guerreiro *Ashtika* que tudo começa. A narrativa tem início quando um javali amaldiçoado ataca a pequena e recôndita vila do clã *Emishi*. *Ashtika*, o último príncipe do clã, defende a sua tribo com valentia, mas acaba contaminado pela maldição deste javali quando o mata. Uma cicatriz aparece no seu braço direito. Com a maldição a pender sobre os seus ombros, o jovem príncipe não tem outra hipótese senão rumar ao ocidente, em busca de uma forma de quebrar a sua maldição.

O que descobre são duas realidades distintas, a da floresta do *Shishi-gami*, um local sagrado onde o homem não deve entrar, e a cidade fortificada de *Tatara-ba*, responsável por uma guerra feroz contra o espírito da floresta e os restantes habitantes do meio natural. É na floresta que *Ashtika* conhece San, alguém que vai moldar a sua visão do mundo. *Ashtika* será um mediador

---

15 A história de *Ashtika*

16 *Ikiro* significa vive em japonês e é a *tag line* de *Mononoke-Hime*



entre dois mundos de difícil capacidade de conciliação. A partir daqui, desenrola-se a épica batalha entre os deuses da montanha e a sociedade do Homem.<sup>17</sup>

### III.1. ANÁLISE DE PERSONAGENS

“Cheguei ao ponto em que não seria capaz de criar um filme sem abordar o problema da humanidade como parte de um ecossistema” (Miyazaki, 1997b).

Ao escolher as personagens que seriam analisadas com mais detalhe diversos critérios foram considerados. Desde logo, seria necessário considerar aqueles que possuíam maior preponderância narrativa. Isto porque vou partir da hipótese de que o filme não possui um protagonista claro e inequívoco, o que desde logo funciona como um dos muitos elementos que perturbam a percepção de uma estrutura narrativa linear. Analisarei Ashtika, San (Mononoke) e Lady Eboshi com mais detalhe, realçando os seus traços de carácter e a simbologia dos seus actos e características.

De seguida, analisarei grande parte das personagens da obra, com diversos graus de profundidade. Um simples critério recai sobre estes restantes: Hayao Miyazaki trabalha regularmente (se não quase sempre), com o conceituado compositor japonês Joe Hisaishi. A música é a única etapa da produção que não é criada *in-house*, nos escritórios Ghibli. Para estabelecer o ponto de contacto entre a música e a narrativa, com o intuito de estabelecer uma relação harmónica em que a primeira funcione como um elemento integrante da segunda, Miyazaki redigiu um conjunto de poemas para Hisaishi. Estes teriam então o intuito de o localizar no Universo criado em Mononoke. Estudarei as personagens que tiveram direito a uma curta interpretação poética. Ao fim das contas, a criação dos indivíduos que figuram na sua obra é talvez a componente mais valorizada pelo realizador: “O mais importante é ter um interesse pelas pessoas, pela forma como vivem, e como interagem com as coisas” (1982a, p.125).

Para além de enquadrar as personagens nos seus respectivos arcos, terei em consideração as suas origens, as raízes etimológicas dos seus nomes, e, acima de tudo, a ressonância mitológica que estas transportam. Assim, e em primeira instância, realizarei uma análise de personagens, localizações e objectos. Estas incorporarão necessariamente fios condutores de análise, tais como a

---

<sup>17</sup> Anexo 1 para sinopse redigida por Hayao Miyazaki

exploração da presença do mito, do folclore, a herança do conto popular e infantil e a marca histórica do período retratado. Este mosaico permitirá um melhor grau de compreensão que se estenderá à análise de cenas específicas.

### III.1.1.ASHTIKA

Ashtika é o protagonista do filme, ou antes, talvez o pudesse ser se fosse assim tão fácil atribuir protagonismo no seio desta narrativa. Para o seu autor, Ashtika é alguém sem casa, alguém sem pátria, alguém que tem muito pouco a perder. Miyazaki identifica-o através de um termo próprio - “*Ronin*”. O termo remete-nos para um guerreiro, mas um guerreiro que está à margem da sociedade, que não pretende lutar. Um *ronin* é como que um “vagabundo”, alguém que deambula ao sabor do vento, sem senhor ou mestre, durante o período feudal japonês.

Ashtika, príncipe da tribo Emishi, é sem dúvida alguém que corresponde a muitos dos ideais do *Bushido*, a lógica do guerreiro japonês. Contudo, este seu código de honra é pessoal, é flexível e não está sujeito a nenhuma hierarquia societária. Para compreender Ashtika é pertinente perceber de que forma este traça uma trajectória do herói, e de que modo vai confirmar essa mesma trajectória ou, por outro lado, contrariar o conceito. Será que podemos equiparar Ashtika a uma figura mitológica na demanda de imortalidade? Nas palavras de Antonio Cruz: “Miyazaki cria um herói à medida do Japão actual, um capaz de respeitar a tradição e a natureza” (2014, p.209).

O poema de Miyazaki dedicado a Ashtika dá pelo nome de “A Lenda de Ashtika”. De certa forma, o autor confirma o protagonismo algo dúbio deste jovem guerreiro ao intitular esta lenda como sua. Esta lenda dá corpo ao herói, reforça o valor dos seus feitos e confere uma forma de glória epopeica.<sup>18</sup>

Se o código de honra do Samurai pode ecoar quando vemos Ashtika a agir e quando compreendemos quais os valores morais que o guiam, ainda assim, há que clarificar de que Miyazaki queria que o seu protagonista fosse um “rapaz”, não um guerreiro imperial.

Ashtika é um guerreiro heróico que luta contra uma maldição, sem nunca se deixar consumir pela mesma, ao contrário do que acontece com os deuses javalis, que são consumidos até à morte.

---

<sup>18</sup> Anexo 2 para poema dedicado a Ashtika

Ashtika mantém uma ambiguidade que dá corpo e densidade ao personagem. Para Robinson, Ashtika age como o príncipe ou herói de um conto de fadas, munido de um sentido de missão e empenhado no salvamento de San (2015, p.200). Contudo, San é tudo menos uma donzela em apuros.

Curiosamente, Miyazaki parece não associar a Ashtika uma lógica de samurai medieval, mas antes uma junção muito mais abrangente de ideias: “Ashtika é o tipo de pessoa que está disposto a viver com um pico. Por isso acho que ele é uma pessoa do século XXI, que decide viver com um uma rosa que pica, San” ( Hayao Miyazaki citado em Robinson, 2005).

Já Yakul, o cervo vermelho de Ashtika, assemelha-se a diversas raças existentes na natureza. Contudo, nenhuma destas corresponde de facto à observada no filme. Afigura-se, assim, como mais uma figura lendária realística, situada na fronteira predilecta do autor. Este animal integrante do universo de Mononoke está profundamente ligado ao contexto da tribo de Ashtika.<sup>19</sup>

A tribo de Ashtika, os Emishi, figura também enquanto protagonistas líricos, numa composição intitulada “O Povo que se Perdeu”. Para Miyazaki, este povo: “prestava reverência aos deuses da floresta e ouvia o seu respirar. Vivia enquanto fazia canções, a partir da voz da floresta”<sup>20</sup> (Miyazaki, 2016a, p.6).

Os Emishi são de certa forma uma lenda por si mesmos. Um povo que existiu, mas um povo sobre o qual não se sabe muita informação concreta. Mediante algumas contextualizações, surge a ideia de que estes pudessem ter sido os antecessores do próprio povo japonês. Este grupo marginalizado constituía uma pequena tribo do Norte, que vivia na área de Tohoku e que foi destruída pela dinastia Yamato há cerca de 1500 anos (Mayumi, Solomon & Chang, 2005, p.4).

Os Emishi existiram maioritariamente nas zonas de Honsu, Hokkaido e nas ilhas Kuriles. A sua economia era simples, neolítica e foram excluídos do Japão durante o período Heian, relegados ao norte, tanto que no início do filme a aventura de Ashtika tem início quando este rumo ao ocidente. Estes sofreram um forte extermínio, tendo restado apenas 50.000 membros marginalizados desta tribo, na sua maioria mestiços (Cruz, 2014, p.201).

A tribo serve uma importante função, a de ilustrar um conjunto de valores pré-feudais. O filme coloca em evidência a forma como esta tribo vivia em união com a natureza. De certa forma,

---

<sup>19</sup> Figuras 7, 8 e 9 para *sketches* iniciais de Ashtika e Yakul

<sup>20</sup> Anexo 3 para poema dedicado ao povo Emishi

estes representam uma certa melancolia e nostalgia relativas ao mundo pré-industrial. Embora o filme e o seu autor saibam que o progresso é e deve ser uma circunstância inevitável.

### III.1.2. SAN

*“The beauty of the keen-edged blade/ A beleza da lâmina afiada*

*Your profile like the tip of the sword,/ o teu perfil na ponta da espada*

*Those who know your true heart/ os que conhecem o teu coração*

*Hidden in your sadness and anger/ escondido na tua tristeza e raiva*

*Are only the small spirits of the forest/ são apenas os pequenos espíritos da floresta”<sup>21</sup>*

( Miyazaki, 2016a, p.4)

A personagem titular do filme dá pelo nome de *Mononoke-Hime*. Contudo, a certa altura da narrativa compreendemos que este não é o seu verdadeiro nome. Ela é San, ou pelo menos foi esse o nome que os seus pais lhe deram. Quando foi adoptada pela alcateia de lobos liderada pela deusa Moro, *Mononoke-Hime* tornou-se uma alcunha proveniente da sua fama negativa, aquela que foi conquistada junto dos humanos que habitam perto da floresta, os humanos de Tatara-ba.

Explicar a origem deste nome, ou antes, desta alcunha, é, em grande parte, explicar a origem da personagem e do seu comportamento. Acima de tudo, mostra-nos como esta é perspectivada pelos restantes humanos. Explica-nos também quais as metáforas e simbologias poderosas que a vão revestir. Mononoke remete para espíritos vingativos, fantasmas ou espectros vingativos, vibrações de baixa energia, ou para algo que evoca uma doença ou um mal ( Yamakage, 2012, p. 99).

Durante o período Heian (794-1185), a palavra significava espírito da morte. Estes seres não eram necessariamente identificados como maus, mas eram ainda assim associados a um carácter duvidosos, e a pensamentos nefastos. Aqueles com dotes ligados ao sobrenatural conseguiriam pressentir mononoke, como uma presença fantasmagórica, e sentir frio ou náusea na sua presença (Ibid., p.100) .

---

<sup>21</sup> Poema dedicado a San

Assim, o nome Mononoke representa na perfeição a desconfiança que as outras personagens humanas demonstram em relação a San, e à sua animalidade inerente. San é uma feroz sobrevivente, presa algures entre a sua biologia humana e a sua família canina. Esta é, como sugerido por Terumi Kayano, uma vítima do ego humano (2009, p.45). Presa num patamar de indefinição que a torna o centro de diversas análises psicanalíticas, que identificam a fragmentação do seu ser, bem como a sua profunda ligação à terra e à mãe natureza. Esta ligação é tão forte que San começa a desconectar-se do seu lado humano, negando-o veemente.

San é um forte símbolo de ferocidade, o símbolo da rapariga lobo, a criança fera, que cresceu na selva (ou neste caso na floresta) entre os animais. Esta exhibe a sua identidade animalesca com orgulho através do seu fato de guerreira, da sua máscara que evoca um lobo, do seu manto branco, com a sua lança e navalha. Todo o corpo e mente de San se fundem com a natureza.

Já as suas tatuagens vermelhas evocam as das mulheres das antigas tribos Ainu, as quais se ornamentavam com pinturas em torno da boca. Quanto à sua máscara, ecoa as utilizadas em enterros para prometer os corpos das doenças e da má sorte. Ao utilizar a máscara, existe uma curiosa inversão. Aqui, San protege-se dos humanos, para ela sim as personagens vis (Ibid.).<sup>22</sup>

San é uma personagem atravessada por simbologias demais, por temporalidades distintas. Em comparação com Eboshi, como veremos, San é uma personagem que representa um tempo passado, mais tradicionalista. Esta é mais ingénua e de certo mais pura.

San concentra em si uma característica bastante importante e estrutural nesta análise. Ela não bebe de uma fonte mitológica, mas sim de muitas distintas. Neste caso, algumas remontam à Antiguidade Clássica, outras à Antiguidade Nipónica. Por exemplo, é fácil encontrar ecos de Artemis, a deusa da caça do Olimpo da Antiguidade Grega na personalidade de Mononoke. Duas associações se estabelecem facilmente nesse campo. A primeira remete, logicamente, para a preocupação e defesa acérrimas da natureza, e para o próprio visual de guerreira que é evocado quando pensamos em Artemis, seja qual for o tipo de personificação que lhe estejamos a atribuir. Segundo Shore, há também certa uma aura virginal em torno da figura de Mononoke, que se aplica ao seu desejo de conservação da floresta (2013, p.98). Estas duas acepções aproximam-na assim de Artemis. Mais, no final do filme, San decide permanecer na floresta, não se unindo ao mundo dos humanos e a Ashtika, o que reforça a sua ligação mística e o peso do seu desejo de proteger a floresta.

---

<sup>22</sup> Figuras 10, 11, 12 e 13 para sketches e imagens iniciais de San

Esta ligação entre a Deusa Artemis e Mononoke é pouco explorada. Apresentando-se como um argumento válido, e por vezes esquecido. Mononoke não é apenas Japão e cultura japonesa, como é por vezes argumentado, nunca podia ser tendo em conta a obra de Miyazaki.

Ainda assim, não é nunca errôneo relacionar Mononoke com a história do Japão. Desde logo, essa associação chega pela mão do próprio autor, que retirou a inspiração para a princesa de elementos da pré-história japonesa, mais especificamente de figuras neolíticas. Miyazaki parece ter um particular fascínio por figuras do período Jomon, figuras à base de barro que foram criadas durante milhares de anos, até ao século VIII.

Segundo o realizador, estas figuras representavam com bastante frequência corpos femininos, e parece que San foi também ela esculpida a partir do barro (1995b, p.273) .

San é uma representação nipónica por excelência, mas é também uma representação associável a mitologia clássica e ao role sem fim de contos de fadas europeus e norte-americanos. A sua vivência evoca histórias como as de Tarzan ou a narrativa de Mogli em *O Livro da Selva*. Aliás, este sentimento forte de abandono por parte dos progenitores humanos é, de facto, uma forte ligação entre San e Mogli, personagens de universos tão distintos.

Após todas estas referências, destaque ainda para uma hipótese avançada não por mim mas por Lesley Shore, a de que podemos ainda associar San à noção de *Yama-no-Kami*, sendo este o nome dado às divindades das montanhas no *shinto*. Segundo Shore, enquanto Artemis, vinda da mitologia grega, é demasiadamente feminina, Yama-no-Kami é uma identidade mais andrógina, que transporta consigo tanto aspectos femininos como masculinos (2013, p.99). Uma descrição que se parece adequar à *persona* feroz de San.

Sayoko Yoshimura avança com a hipótese ousada de que a figura de Yama-Uba também pode assentar a San, na medida em que esta corresponde de facto à tradição literal do tema, que remete para uma mulher das montanhas (2007, p.119).

Tão diferente e ao mesmo tempo com alguns ecos coincidentes. Assim é San, Mononoke, que concentra em si um mundo de influências e contradições. San apropria-se daquela que é a forma tradicional de contar uma história, redistribui e reentra aquelas que são as ideias pré-concebidas em relação ao mal. Que sejam postos de parte os contos tradicionais japoneses, e as suas posições contra lobos. Que sejam ignorados os contos de fadas ocidentais como *Os Três Porquinhos* ou *O Capuchinho Vermelho*. San e a sua família irrompem através destas lógicas.

Aqui, a noção de quebra de estereótipos assenta San como uma luva. Binários são esquecidos, e a lenda e conto de fada ousa ganhar nova forma através dos seus actos. San está presa num eterno dilema, o de recusar a sua humanidade mas não conseguir abraçar em pleno a sua animalidade. Ashtika é fundamental para que este ensinamento se possa efectivar, um ensinamento que abre caminho para a tolerância, um valor basilar nesta narrativa.

### III.1.3. FLORESTA

“Recentemente, tenho fantasiado com uma floresta milenar” (Miyazaki, 1987, p. 139).

Imersa na montanha e no seu simbolismo, dominada pelo misticismo característico de um conto popular imortalizado ao longo de gerações e gerações, a floresta de Mononoke é uma floresta com “F” maiúsculo, munida de um forte sentimento de lugar. Tal como avançado por Miyazaki, esta é uma floresta de enorme ressonância: “Os japoneses sentem o seu local de origem como uma paisagem verde, na profundidade das montanhas, mesmo que nunca lá tenham estado” (1997c, p. 35).

A imponência desta floresta é magnetizante, a sua intensidade enquanto impulsionadora narrativa é incontornável. Muito mais que mitológica, esta floresta torna-se lendária, algo que ilustrarei. A floresta do espírito da floresta, ou numa tradução directa “floresta do deus veado”, é um ecossistema ameaçado mas ainda assim poderoso. Nela, habitam criaturas com ligações divinas, associadas às noções de *Kami*. Nomeadamente, o protagonismo da floresta prende-se com a importância das árvores e dos espíritos que nela habitam. Tal como defendido por Miyazaki: “Em vez de simbolizarem uma busca por memórias pessoais, as árvores representam algo herdado de um passado muito mais ancestral” (1994c, p.163).

A floresta é um personagem. Esta assunção surge através de uma lógica de repetição. A floresta é o único palco do filme, entre 4 distintos, que merece o seu próprio poema com o intuito de ditar todo o tom desta produção. Ao examinarmos o filme através de cenas, no próximo capítulo, compreenderemos que esta localização é, na realidade, o foco de todo o universo e o mobilizador de toda a acção. É também o interveniente número 1 no sentido do avanço narrativo. O poema dedicado à floresta avança que esta é:

*A floresta que existiu desde que o mundo foi criado. Neste mundo no profundo das sombras, vivem criaturas já existentes no mundo humano. É esta a floresta na qual o “deus veado” ainda permanece (...) uma floresta que recusa a entrada de humanos.* <sup>23</sup>

É na floresta que orbitam todos os *kami*. Miyazaki avança que os deuses se encontram na escuridão e que “vêm para a luz por vezes, mas se encontram normalmente na profundidade da floresta e das montanhas” (1988, p.359). A floresta representa a pureza da natureza, é o local por excelência da florestação e das montanhas, um local de origens, que deve ser preservado e onde os seres humanos não devem entrar.

A enriquecer a sua densidade, este espaço afigura-se também como um ponto de contacto entre diversas temporalidades múltiplas, criando um choque que interpela a história e a fábula em igual medida. A psicanálise é um ponto de análise mais do que frequente não só em termos do estudo da floresta mitológica, nos contos de fadas e lendas, mas também no que diz respeito à obra de Miyazaki. Segundo as teorias de Jung, a floresta pode ser vista como um local de *otherness*, de estranheza, caracterizada pelo encantamento e pelo desconhecido. Esta descrição identifica-se, sem dúvida, com a floresta que Miyazaki evoca na sua obra e com as criaturas que nela habitam, com especial destaque para as manifestações dos *kodama*.

Aqui, conseguimos portanto acrescentar mais uma associação entre a mitologia e a criação de Miyazaki e a evocação de outras realidades, culturas e lendas. Neste caso, destaque para o fascínio germânico no que à floresta diz respeito. Este expressa-se de forma bastante clara, por exemplo, na obra dos irmãos Grimm.

Ao evocar a floresta que povoa o imaginário de Miyazaki, há que recuperar alguns dos conceitos que a formam. Destaque para o conceito de Sasuke Nakao de *Broadleaf Evergreen Forest Culture*.<sup>24</sup> Segundo Miyazaki, este conceito ecológico foi forjado quando tinha 30 anos e moldou fortemente o seu pensamento. O conceito surge a partir do livro da autora, intitulado *Cultivated Plants and the Origins of Agriculture*. Esta teoria comprovou que a agricultura começou no Japão durante o período Jomon (13,000-300 A.C). Esta ideia fez com que Miyazaki examinasse de forma distinta a identidade nipónica (K.Mayumi et al, 2005, p.3).

---

<sup>23</sup> Anexo 4 para poema dedicado à floresta na íntegra

<sup>24</sup> Conceito sem equiparação directa na língua portuguesa



Para o realizador, estas florestas pertencem ao passado e estão a tornar-se cada vez mais escassas no Japão actual. Realça que as florestas originais japonesas são negras e místicas - “ao penetrá-las, existe algo de assustador e entusiasmante, como um animal a espreitar fora de vista”(1988, p.359).

A floresta de Mononoke, tão mitológica quanto possa ser, foi baseada numa localização real que inspirou o criador e a sua equipa. Numa palestra universitária em que esteve presente em 1982, Miyazaki relembra o momento em que tomou conhecimento deste espaço: “regressámos deslumbrados, por descobrir que um local com um espírito tão relaxado e generoso pudesse existir.” (1982b, p.51).

As viagens de pesquisa para o *set design* realizaram-se novamente nesta localização em Maio de 1995, cobrindo não só Yakushima mas também Shirakami-sanchi, embora esta primeira localização tenha ficado muito mais associada à mitologia do filme. Yakushima é o sítio perfeito para tentar imaginar esta floresta virgem e ancestral. Trata-se de uma floresta húmida com cedros com milhares de anos. 75% desta ilha corresponde a floresta montanhosa. Yakushima localiza-se à costa de Kyushu, no sudeste do Japão e é tida como uma ilha mística<sup>25</sup> (Robinson, 2015, p.175).

Para Mononoke, Miyazaki pretendia transmitir um sentimento que lhe é bastante frequente quando se encontra em florestas. O sentimento de que algo se esconde dentro da densa florestação, algo místico e inexplicável. Algo que o Homem deve respeitar.

#### III.1.4. ESPÍRITO DA FLORESTA

*“Ele é a própria vida, está a dizer-nos que devemos viver”.*

*Mononoke-Hime, 1997*

O Espírito da Floresta, a par das personagens centrais humanos, é a figura mais complexa e que maior atenção merece no decurso desta análise. Este centra em si mitologias orientais oriundas do Japão, e até mitologia grega que foi apropriada da antiga Mesopotâmia. Este espírito ou guardião encerra em si diversas significações. Remete-nos, desde logo, para um conjunto de dualidades complementares: dia e noite, morte e vida, benevolência e tirania, tal como vou exemplificar. Toma diversos nomes, de dia é o “deus veado”, sobre o luar é o caminhante da noite. A sua *persona* diurna intitula-se *Shishi-gami* e a sua contra-parte nocturna *Daidara-bocchi*.

---

<sup>25</sup> Figura 14 para imagem de Yakushima

Analisarei a carga etimológica de ambos os nomes, partindo do princípio que estas entidades simbolizam uma dualidade não dicotômica, tal como muitos outros elementos nesta narrativa: “Os ocidentais costumam pensar na luz e escuridão como oposições: a luz é boa e a escuridão é má. Não aprecio essa dicotomia” (1988, p.359). Para Miyazaki, todos “nascemos da floresta”, que concentra em estas “oposições”.

Em *Shishi-gami*, Miyazaki concentra traços oriundos de animais com conotações religiosas e espirituais. Por outro lado, procede a uma configuração semi-antropomórfica do seu deus. Este deus é um personagem cheio de ecos e referências. No seu livro biográfico de entrevistas, relatos e palestras, o previamente mencionado *Turning Point* (2014), Miyazaki avança que o deus apresenta hastes de veado, face de humano e corpo de ovelha. Nas suas palavras, a figura foi puramente inventada.<sup>26</sup> (p.115)

Muito poderia ser dito e explorado no que diz respeito à morfologia deste deus da floresta, uma figura da imaginação de um só homem, mas simultaneamente um elemento que recupera tantos outros. A própria face do deus merece a sua própria análise, ainda que breve. Tal como é avançado pelo crítico Alessandro Bencivenni, o espírito da floresta apresenta na sua face um sorriso que se assemelha ao dos Kuroi gregos.

Com esta breve observação, redigida numa crítica datada de 2003, Bencivenni toca em diversos elementos estruturais para o tratamento desta figura. Nomeadamente, uma nova associação entre culturas ancestrais japonesas e oriundas de outras culturas. Estabelecendo, de forma pertinente, um dos muitos paralelos com a cultura e mitologia grega. O sorriso dos Kuroi que é evocado pelo crítico parece remeter-nos para Kouros, o termo moderno que é dado às esculturas da Grécia Antiga, nomeadamente às dos períodos mais remotos, que apresentavam as afamadas figuras dos nus masculinos. Estas figuras exibiam um ar nobre, curioso, até misterioso (citado em Robinson, 2015, p.184)

De dia, o *Shishi-gami* tem apenas uma face *quasi-humana*. Já o seu corpo, é pura imaginação e mitologia. Se olharmos para a cultura indo-europeia, o cervo é tido como um animal místico. Tal reflecte-se inclusive em contos populares europeus. Por exemplo, no filme “Branca de Neve e o Caçador”, a floresta é um local onde se encontra um cervo branco gigante (Cruz, 2014, p. 206).

---

<sup>26</sup> Figuras 15-19 para sketches iniciais do Shishi-Gami/ Daidara-bocchi

Para além de possíveis associações a budismo ou à cultura ancestral grega, que sejam analisadas as mais importantes simbologias, as que relacionam este deus com mitologia própria japonesa. O espírito da floresta evoca a figura do veado. Tradicionalmente, este é associado ao amanhecer, à renovação, ao fogo, criação e sol. Inclusive, no Japão o dragão é tido como o “cervo celestial”. O veado está ainda relacionado com os ciclos das estações, tendo uma forte conexão com a natureza, e também uma relação de antiguidade notória. Podemos ligar os veados à lógica dos *shamans*, os quais envergavam hastes com as suas vestimentas (Robinson, 2015, p.185).

Podemos também ligar o veado a conceitos ancestrais da mitologia japonesa. Nomeadamente, a este podemos associar uma noção de pureza primitiva (Shore, 2013, p.99).

A “face oposta” do Espírito da Floresta, a sua versão nocturna, Daidara-bocchi, relembra-nos um gigante humanóide semi-translúcido, repleto de pontos de energia, o dito Caminhante da Noite, ou na noite. Sem dúvida alguma, a figura do caminhante evoca a noção de luz, e apresenta-se como um foco de luz na floresta. Este corporiza de certa forma a floresta, ou pelo menos a parte da natureza correspondente à noite. Se tivéssemos que dizer algo acerca da sua aura, não poderíamos nunca ignorar que este se reveste de uma aura de misticismo. Daidara-bocchi merece também uma incursão pelas suas estreitas relações com a mitologia nipónica. Este é o nome de um gigante que aparece em diversas lendas, nomeadamente na região de Tanto. Diz-se que este surge a meio da noite, e que move pontes e edifícios. Uma lenda diz também que o Monte Chikuba foi criado quando Daidara-bocchi tentava comparar o peso dos montes Fuji e Chikuba, mas deixou cair o segundo. Outras lendas dizem que este se trata de um gigante gentil que presta apoio à população japonesa em caso de cheias (Yoshimura 2005, p.168). São múltiplas as interpretações e Miyazaki criou a sua.

Tal como acontece com a sua manifestação diurna, também a vertente nocturna do espírito da floresta se manifesta através de uma quase ausência de som. Os poucos sons que o rodeiam são os sons da floresta, intensificados através da utilização do som e suas intenções dramáticas.

Shishi-gami é um Deus no sentido mais completo da palavra, um deus que dá e tira vida. Um deus que nada deve à linearidade, que não age de modo arbitrário, mas que tão pouco se define pela misericórdia e benevolência. Ele é a floresta, que reage à industrialização. Ao fazê-lo, expressa a revolta contra uma sociedade moderna que esqueceu a força superior do mundo que a rodeia. Assim, chegamos à floresta onde o homem está proibido de entrar. É a última camada de protecção dum micro-cosmos que se procura manter virgem. A floresta é o local dos deuses, não dos homens.

Miyazaki avança que o espírito da floresta é, surpreendentemente, um deus de baixo *raking*. Um deus terreno, que possui divindades acima de si. No fundo, ele não é todo-poderoso, o que se torna bastante auto-explicativo com o desenlace narrativo, quando o deus termina decapitado pelos humanos, e é apenas capaz de influenciar de forma significativa os acontecimentos respectivos à sua floresta.

Em *shishi-gami*, encontramos a manifestação mais pura não só do xintoísmo japonês, mas de um animismo pré-histórico, animismo este que assenta na crença na espiritualidade dos seres e que é no fundo fundador de todas as religiões.

*He who saw the Deep/ Ele que viu o que se encontrava nas profundezas*

*The country's foundation/ A fundação do País*

*Who knew..., was wise in all matters... / Que sabia, que era sábio em todas as matérias*

*And learnt everything the sum of wisdom/ Que tudo aprendeu, a soma da sabedoria.*

(George 2000, p.56)

Uma associação pertinente, e que pouco ou nada é estudada, prende-se com os mitos distantes a que Miyazaki vai beber para este filme. Neste caso, falo da relação com o mito de Gilgamesh. O épico de Gilgamesh é considerado como um dos maiores triunfos da História da Literatura. Um documento ele próprio lendário, mais antigo do que a bíblia, onde são recuperados episódios tais como o dilúvio, antes da bíblia evocar tal mitologia (Ibid., p.20).

Estima-se que o mito de Gilgamesh tenha tido origem há mais de 4000 anos atrás, e, por isso, é a partir daí que podemos começar a traçar a temporalidade de *Mononoke-Hime*, de há 4000 anos atrás na sociedade sumeriana até à viragem do século XXI. Um tempo que tudo incorpora, mas que nada deixa ao acaso. Como sabemos, a Mesopotâmia localizava-se em grande parte do espaço que hoje intitulamos de Iraque. A sociedade antiga da Babilónia, uma das mais icónicas da história, aqui se desenvolveu. Antes de ser Gilgamesh, este herói foi “aquele que suplantou todos os outros reis” e, durante muito tempo, “Aquele que viu o abismo” (Ibid., p.25).

Para localizar brevemente o mito de Gilgamesh e a sua aventura épica, há que a delimitar no espaço. A narração passa-se na Cidade- Estado de Uruk, na terra de Sumer. Aqui, Gilgamesh era o titânico e despótico rei, que se estima ter existido. Este surge numa lista de reis da Suméria, como o

quinto da dinastia de Uruk. Segundo estes registos, o seu reinado durou uns estonteantes e igualmente épicos 126 anos (Ibid., p.31).

Gilgamesh, como todos os heróis em epopeias, tentou deixar a sua marca na história através de um conjunto de feitos, que demonstrassem valências e coragem sobre-humana. O livro é tido como humanista, devido ao ênfase dado precisamente a valores humanos, sendo o central em torno da consciência da finitude humana. Este épico é um conto acerca de imortalidade, ou antes, um conto sobre a pretensão de imortalidade. Filho de uma deusa, o poder do soberano Gilgamesh era muito, e munido da sua bravura e de um companheiro feito à sua medida, o selvagem Enkidu, aventurou-se em diversas expedições, até chegar aos confins da terra e à entrada do sub-mundo.

*Several month's journey across this wilderness/ Após diversos meses de viagem (...)*

*Over many ranges of mountains/ Para lá das montanhas*

*There was a sacred forest of cedar / Havia uma floresta sagrada de cedros*

*Where some said the gods dwelt/ onde alguns diziam que os deuses se encontravam.*

(Ibid., p.32)

É fácil compreender qual o episódio em específico que pode ter inspirado Mononoke. Aquele em que Gilgamesh se propõe a matar o ogre gigante que protege a floresta, para que nos contos e lendas o seu estupendo feito possa ser recordado. Quando a esta acção, acaba por surgir fruto da consciência que o personagem tem da sua finitude. Se a memória não ceder, o resto permanece de alguma forma. Este episódio do ogre não molda Mononoke, não funciona como uma forma de *pastiche*, mas antes como fonte de inspiração reconhecida pelo autor.

A primeira grande missão de Gilgamesh, a arriscada viagem até à floresta dos cedros, onde este e Enkidu se encarregam de chacinar o ogre Humbaba, é a que nos interessa para o estudo em causa. Em plena consciência de que o deus Enlil, um deus “superior”, o maior poder da terra, encarregou Humbaba de proteger a floresta, os dois companheiros de aventura ignoram tal responsabilidade e procuram matar o guardião da floresta. (Ibid., p.57)

O texto está organizado em 12 capítulos, intitulados “tábuas”, baseado nas antigas tábuas de argila Sumerianas. É na segunda tábua que o plano de ataque a Humbaba toma forma.

*I would see the god of whom men talk / Eu veria o deus de quem os homens falam*

*Whose name the lands do constantly repeat / cujo nome as terras repetem constantemente*

*I will conquer him in the forest of cedar/ Vou conquistá-lo na floresta dos cedros*

*I will cut down the cedar/ Vou cortar o cedro*

*I will establish for ever a name eternal/ Vou estabelecer um nome eterno.*

(Ibid., p.20)

Aqui, começamos a traçar paralelos com Mononoke. Nomeadamente, revemos o modo decidido com que Gilgamesh aborda este guardião da floresta, o que em tudo nos lembra a atitude destemida de Eboshi, que em nada pára na defesa do mundo dos homens. Aqui, os deuses submetem-se, ou devem submeter-se à vontade do homem. É isso que cria o épico, a lenda, e tanto o vemos em Gilgamesh como em Mononoke.

Claro que a localização da floresta e o seu guardião, que acaba decapitado em ambos os casos, é o principal ponto de comparação para o estabelecimento de uma proximidade temática entre duas obras que à primeira vista são tão distintas.

Humbaba, o gigante, é descrito como a voz do dilúvio: a sua fala é fogo, o seu hálito é morte. É narrado que este ouve os murmúrios da floresta a seis léguas de distância, e por isso, ninguém se atravessaria a tentar penetrar a sua floresta. A função conferida por Enlil seria a de aterrorizar os homens: “Se penetrares esta floresta, serás aprisionado pelos seus tremores” (Ibid., 19). Só o Homem, com o seu imenso ego, se aventura e decide perturbar tal protecção estipulada pelos deuses.

É na quarta tábua que a deslocação até à floresta dos cedros acontece. Entre poucas direcções que nos são providenciadas, sabemos contudo que esta floresta fica localizada junto do Monte Líbano. A montanha é aqui uma localização tão importante e mística quanto em *Mononoke-Hime*, e a floresta reveste-se da mesma imponente avassaladora:

*They stood there marveling at the forest / Ficaram maravilhados a contemplar a floresta*

*Gazing at the lofty cedars/ A contemplar os cedros*

*Gazing at forest's entrance/ A contemplar a entrada da floresta*

*They saw the Mountain of cedar / Viram a montanha de cedros*

*Seat of gods and goddesses' throne / Local onde se sentam ao trono deuses e deusas.*

( Ibid., p.39)

Na quinta tábua dá-se o confronto com o gigante Humbaba. Este momento é o desenlace narrativo desta primeira expedição de Gilgamesh, e corresponde a um momento de clímax semelhante ao percebido quando a cabeça do *Shishi-gami* é decapitada por Eboshi.

Nesta quinta tábua ou capítulo, Humbaba é de facto intitulado, com todas as letras, “guardião da floresta”, tornando este paralelo cada vez mais forte. Não só este é o guardião, como esta montanha é um local onde deuses e deusas se sentam no seu trono. Aqui, estabelecemos pontos fortes de contacto entre a mitologia japonesa e a antiguidade do berço da civilização ocidental, a Mesopotâmia.

É também a floresta que Humbaba professa a sua maldição antes de falecer - “que este par nunca envelheça junto, que, para além do seu amigo Gilgamesh, nenhum outro possa enterrar Enkidu” (Ibid., p.44). E tanto o disse como foi, ao longo da sua aventura épica, a desventura de enterrar o seu companheiro Enkidu chegou. Aqui, as maldições, tal como em Mononoke, são reais e são também elas fruto de rancores.

Quando Gilgamesh atacou Humbaba, a chuva começou a cair fortemente sobre a montanha como um sinal do descontentamento da natureza. Conta a narração que o assassinato do ogre, o guardião da floresta, fez as montanhas e colinas tremer, e provocou fissuras nos montes *Sirion* e *Lebanon* (Ibid., p.p.44-46).

No desenlace desta acção, Enkidu diz a Gilgamesh: “meu amigo, derrubámos um cedro, cujo topo se prolongava até ao céu” (Ibid.,p.46).

Enkidu, em tempos um rapaz selvagem, perdeu todo o respeito pela floresta. Gilgamesh, seu companheiro, felicita-se agora pelo sucesso de uma missão que mais uma vez exemplifica o ego humano. Por fim, eis que os dois recolhem o seu troféu, a cabeça de Humbaba. Esta conclusão

estabelece um forte paralelismo com momentos narrativos de *Mononoke-Hime*. A cabeça do deus assume este mesmo valor de trofeu.

Quanto ao *Shishi-gami*, há ainda a dizer que não só a sua presença é a mais magnetizante da narrativa, protagonizando a cena mais intensa, mas é também o “rei” das localizações no filme. A sua floresta domina o filme, fá-lo respirar e faz a narrativa avançar. Já o coração da floresta, também não deve ser esquecido. O lago do espírito da floresta reveste-se de uma importância fulcral. É aqui que decorrem os “rituais” de purificação. Tal como sugerido por Jeremy Robinson - “O local mais mágico em *Mononoke-Hime* é a água no centro da floresta” (2015, p.180).

Aqui se purifica Ashtika, aqui vemos San pela primeira vez, aqui vemos o deus em toda a sua majestosa pose aquando da sua primeira aparição.

### III.1.5. KODAMA

*Just when they seemed to appear/ Quando pareciam aparecer*

*they tittered in laughter and have already disappeared/ Titulavam a rir e desapareciam*

*Just when they seemed to be walking at my feet/ Quando pareciam caminhar a meus pés*

*They were already in the duskiess far away/ Estavam já longe nas sombras*

*Laughing/ A rir.*

(Miyazaki 1997, p.10)

Quando observamos os kodama, pequenos espíritos da floresta, repletos de *uncanniness*, não compreendemos à partida o porquê destas pequenas figuras quase translúcidas e fantasmagóricas serem tão importantes, enquanto presença discreta ao longo do filme. Os kodama representam a vida na floresta, são os espíritos que vivem nas árvores. A sua existência mitológica é ancestral, uma que remete para as lendas e folclore do Japão. Aqui, e mais uma vez, Miyazaki dá antes forma ao mito que já residia na espiritualidade dos seus conterrâneos. Os kodama são de factos *kamis* do folclore japonês, os quais habitam as árvores. Estes produzem um fenómeno chamado *Yamabiko*, produzindo um efeito de eco nas montanhas e vales. Ou antes, este efeito é atribuído ao espírito em causa (Kato, 2008, p.148). Estes kodama, na mitologia japonesa, são de certa forma aproximáveis às tríades da mitologia grega, as ninfas dos carvalhos, que nasciam perto das árvores e morriam



quando a árvore morria ou era cortada. Os kodama sempre existiram, em diferentes formas, mas nunca existiram “verdadeiramente” até Miyazaki e a sua equipa lhes ter dado forma, na transição do milénio<sup>27</sup>.

O autor envolve-os numa permanente ambiguidade: “Há quem diga que estes parecem *mizukojizo*, espíritos guardiões dos abortos: outros dizem que parecem giros. Não consigo compreendê-los (...) não fazem nada, e a sua presença está lá como testemunha, não é?” (Miyazaki, 1997c, p.32).

Se recuperarmos as palavras do mestre Motohisa Yamakage, compreendemos porque são estas figuras tão centrais: “Durante mais de 3000 anos, os japoneses acreditaram que os poderes das dimensões espirituais podiam estabelecer contacto com os humanos através das árvores” (2012, p. 15).

Avança ainda que esta noção criava no povo japonês um desejo profundo de proteger as árvores. A segunda grande guerra destruiu esse desejo, roubando parte da identidade a este povo até então orgulhoso (Ibid., p.14-15). Miyazaki deu corpo a uma crença antiga do Japão, a de que existem deuses nas árvores. Em diversos locais, nomeadamente na Ilha Hachijyou, o povo nipónico crê que os kodama possuem o poder de amaldiçoar aqueles que cortam árvores. Por isso, as pessoas atam nós gigantes às árvores, acreditando na presença destes deuses nas mesmas. Esta é, ainda hoje, uma imagem frequente no Japão mais profundo (Kayano, 2009, p.48).

Os kodama têm uma função imprescindível, a de devolver ao povo nipónico a crença de que há presenças incompreensíveis na floresta, de que as árvores e a natureza que tanto prezavam não foram contaminadas para sempre - pela guerra, pela industrialização, pelos ataques nucleares. Transportam a crença de que talvez ainda existam recônditos espaços florestais com uma aura intacta. Talvez seja esta uma das razões que tornou *Mononoke-Hime* um sucesso de bilheteira estrondoso no Japão.

Os kodama são crianças alegres e inocentes na mente de Miyazaki, simbolizam a saúde e vitalidade da floresta e são, de certa forma, a prole da mesma. Acima de tudo, avancei que se tornaram um símbolo. Aos kodama, nos estudos académicos, são muito associadas noções filhas da psicanálise. Devido ao seu sentimento de *otherness*, devido à sua aura folclórica, que nos remete em parte para um contexto afim ao dos contos de fadas.

---

<sup>27</sup>Figuras 20, 21 e 22 para diversas imagéticas iniciais dos kodama

É imperativo recuperar as tais mitologias ancestrais que ganham nova roupagem com esta obra. Kodama, os espíritos da floresta, chocam quando a vida do seu meio permanece em equilíbrio, reflectindo a vibração das divindades. Aqui, o Shinto ajuda-nos a interligar as ideias. Na sua mitologia, a palavra *Kotodama* significa a “conexão vibratória face ao divino” e pode ser traduzida literalmente como “alma do mundo”. Ritualmente, esteve inclusive ligada a performances com tambores, intituladas *taiko*, cerimónias que evocam os espíritos, estabelecendo um elo de ligação energética com o divino (Shore, 2013, p.116).

### III.1.6. MORO-NO-KAMI

*The wolf goddess is a survivor/ A deusa loba é uma sobrevivente*

*From the old world/ Do mundo antigo*

*Moro is the counterpart of nature/ Moro é a contraparte da natureza*

*That exists as a mirror of the world (...)/ Que existe como um espelho do mundo*

*What is more, she has learned hatred from humans/ Ela aprendeu o ódio com os humanos.*

(Miyazaki, 2016a, p.8)<sup>28</sup>

Para Miyazaki, a deusa Moro reveste-se de ferocidade contra o domínio levado a cabo pelo homem, que se apropria do seu habitat natural. Moro é uma deusa da montanha, um lobo gigante que nos remete para a noção de deuses protectores de templos na religião xintoísta (Kayano, 2009, p.47).

Moro ecoa um tempo que já passou, uma altura em que os javalis selvagens não se tinham tornado mero alimento para seres humanos, em que os lobos não eram pequenos e “estúpidos”, em que o último lobo japonês não era um mero animal empalado num museu em Londres, uma altura que Miyazaki recorda e recupera.

Embora Miyazaki identifique os deuses de Mononoke como “deuses menores” terrestres, Moro resiste de certa forma a tal classificação. *Ōkami*, em japonês, significa Lobo e *Y Okami* remete-nos para um grande deus (Cruz, 2014, p.205). A partir daqui se pode inferir a importância de Moro.

---

28 Anexo 5 para poema na íntegra

Se recuperarmos o que fora exposto no que diz respeito aos contos tradicionais japoneses, vemos que a percepção em relação aos lobos foi “envenenada” e que, com Mononoke, Miyazaki procurava purificá-la.

Moro e a sua alcateia revestem-se também de uma fulcral importância no que diz respeito a um Japão do passado. Segundo Brett Walker, autor de *The Lost Wolves of Japan*, as comunidades Ainu, comunidades indígenas, acreditavam que o seu povo nascia da união entre deusas e lobos. Nesta ancestral relação folclórica, também não era incomum que nos seus contos respectivos os lobos do sexo feminino se metaforizassem em mulheres e casassem com humanos. A idade industrial trouxe com ela uma dessacralização da figura do lobo, um elemento chave para esta análise. Os lobos eram mensageiros divinos, divindades idolatradas em templos. Já na sociedade industrial, a admiração contemplativa pela natureza e pelos seus deuses perdeu o seu fulgor (citado em Shore, 2013, p.109).

Em Mononoke, essa função primordial atribuída aos lobos é revitalizada, recuperada, lembrada. Moro personifica esta ideia. O seu nome significa completo, absoluto, um todo unificado. (Shore, 2013, p.116)

#### III.1.7. TATARI-GAMI (NAGO-NO-KAMI):

*The forest was taken from him/ A floresta foi-lhe retirada*

*The god in the form of a gigantic boar/ Ao deus na forma de um javali gigante*

*Its bones crushed, its flesh rotten/ Os seus ossos esmagados, a sua carne empodrecida*

*Crazed with the pain/ Enlouquecido pela dor*

*Of its wounds and its anger/ Das suas feridas e raiva.*

(Miyazaki, 2016a, p. 8)

Tatari-Gami ou espírito demoníaco. Amaldiçoado, atraindo pela mão do Humano, baleado e revestido de uma raiva cega que o levou à auto-destruição. Uma divindade das montanhas, Nago, nome original do deus, tal como Moro, pertencia a estas montanhas, agora comprometidas pela

ganância humana. Tendo sido este deus alvejado por uma bala humana, transformou-se num demónio proliferado de morte, destruição e ódio cego e feroz. Foi ele quem impulsionou o início da narrativa fílmica, com um ataque à vila Emishi.

### III.1.8. OKKOTO E A TRIBO DE JAVALIS SELVAGENS:

A tribo dos javalis selvagens comportava dois deuses, Nago, que amaldiçoa Ashtika no início do filme, e Okkoto. Ambos acabam por enlouquecer fruto das balas de ferros disparadas pelas tropas de Eboshi. Moro é também ela vítima destes ataques, mas suporta-os com um diferente grau de dignidade, morrendo em sofrimento mas sem ser consumida pela raiva que tudo destrói e desvirtua.

Estas divindades (Nago e Okkoto), apesar do seu estatuto, não deixaram de putrificar. Para Miyazaki, esta manifestação de ódio é quase como que um cancro da modernidade a espalhar-se. Talvez mesmo um cancro literal, uma doença que o homem tenta combater em vão. O javali acaba por ser aqui retratado com um tom um pouco mais pejorativo do que o lobo. O lobo é mais sábio, mais sensato, luta mas reconhece a frustração dos seus esforços. Já o javali é influenciável por um pensamento cego, pouco racional, e acaba por ser facilmente corrompido rumo à guerra. A batalha final é impulsionada, em grande parte, pela raiva dos javalis. Se existe uma palavra que os caracteriza, talvez seja vingativos.

Estes concentram também em si diversas condições, sendo associados tipicamente a um símbolo de coragem mas também de imprudência. São ainda associados a um *kami* da guerra, Usahachiman, que monta um javali nas suas demandas (Yoshimura, 2007, p.120).

Aqui, a escolha de Miyazaki em representar os javalis não é aleatória. Ao fim de contas, a figura do porco é uma metáfora extremamente moderna, e uma das favoritas no repertório pessoal do autor. Seja aqui, em *Chihiro*, em *Porco Rosso* ou em diversas outras manifestações, este símbolo de fertilidade e abundância atravessa a sua obra.

Adicionalmente, os javalis são frequentemente associados a *yokais* na mitologia nipónica, o que se coaduna com a representação do filme (Shore, 2013, p.118). Estes podem ainda ser vistos como uma representação do ego japonês e da forma como os membros do seu exército se sacrificavam cegamente em função da causa nacionalista e imperialista. Aliás, a cena do massacre dos javalis selvagens parece confirmar esta hipótese.

### III.1.9. OS DEUSES MACACO

O *Shishi-gami*, os lobos, javalis e *kodamas* não são os únicos guardiões espíritos da floresta. Marginalmente, temos a tribo de primatas. Esta remete-nos para uma besta lendária na China, os *Shoujou*. Estas são as personagens mais bizarras que se podem encontrar na floresta. Já totalmente desvirtuados pela raça humana, esta tribo de figuras semelhantes a gorilas encontra-se à beira da ruptura e procura combater a ameaça humana comendo os seus espécimes, num movimento que evoca quase uma espécie de canibalismo suave. Segundo Jeremy Robinson, esta interpretação remete para os próprios humanos da pré-história, os quais acreditavam que comer os cérebros dos seus inimigos lhes conferiria o seu poder. Esta é uma crença ancestral, que se prolongou na história durante milhares de anos, com associações religiosas aos astecas (2015, p.172).

### III.1.10. TARARA-BA

Tomei a decisão de analisar a cidade de ferro de Eboshi como se de um personagem se tratasse. Enquanto localização, Tatara-ba é a antítese da floresta. Uma localização fulcral, sendo que os seus personagens, embora na sua grande maioria secundários, são imprescindíveis para enquadrar a narrativa.

Existe um movimento de afirmação pessoal junto do povo oprimido de Tatara-ba, que mediante o domínio de Eboshi parece florescer e afirmar a sua individualidade negada - falamos dos trabalhadores do ferro, dos artesãos, dos mineiros, dos condutores de cavalos e bois. De todos estes que construíram uma indústria a partir do nada.

Tatara-ba personifica grande parte das dualidades presentes no filme. Mostra-nos que quem leva a cabo más acções não é necessariamente uma má pessoa. Este clã de renegados apenas tenta sobreviver, e a sua caracterização faz-nos simpatizar facilmente com a sua vivência e até com as suas escolhas. Mesmo que estes estejam a colocar o eco-sistema em risco, a destruir a floresta e a desrespeitar os deuses. É o lado negativo da industrialização e do desenvolvimento. É a outra face da moeda da tecnologia.

Tatara-ba é uma cidade fortificada, que de alguma forma se assemelha a uma fortaleza de um castelo. É um local onde ferro é fundido e onde armas são fabricadas, um local que deveria representar o mal absoluto em oposição à floresta, mas a narrativa nunca cai nessa tentação fácil. Tatara-ba está rodeado pela *Evergreen Oak Forest*, que Miyazaki tanto preza e apresenta-se como uma ameaça constante.

Este local é importantíssimo por ser um dos mais importantes exemplos que o filme exhibe, no que diz respeito a temporalidades múltiplas. Um exemplo fulminante é a forma como os fornos pretendem representar uma facticidade relativa ao período Muromachi, mas ao mesmo tempo contrariando-a. Há nesta representação uma fusão de passado, presente e futuro.

Recuperando *Turning Point*, Miyazaki admite aqui que os fornos da cidade de ferro se baseiam numa foto que viu em criança, de uma metalurgia referente ao período do “Grande Salto Chinês”, correspondente ao forte período de industrialização do País. Ora, este período de reforma agrária e desenvolvimento alucinante decorreu entre 1958 e 1960, em pleno século XX (1998d, p. 97).

Tatara-ba corporiza a indústria, o progresso, o capitalismo e a relação difícil, e conflituosa, que Miyazaki mantém com estes conceitos. Tatara-ba tem também diversos pontos positivos, não só é uma comunidade que abraça a diferença e a tolerância entre os seus membros, como é tudo menos uma sociedade patriarcal, sendo um abrigo para leprosos, antigas prostitutas e um local onde as mulheres fazem a maioria do trabalho pesado. Aliás, no final, são as mulheres que defendem a sua cidade durante um cerco.

### III.1.11. EBOSHI

*You gaze far into the distance/ Olhas para o horizonte*

*Are your eyes looking into the future? / Estão os teus olhos a olhar para o futuro?*

*Or are you gazing even now/ Ou estás a ver, ainda agora*

*Into the hell that you saw in the past?/ O inferno que viste no teu passado.*

(Miyazaki, 2016a, p.9)

Miyazaki desenha Eboshi e descreve-a mediante um toque de misticismo. Esta pode ser interpretada como uma “sombra moderna”. Enquanto é fácil encontrar traços de San em contos de fadas, folclore nipónico, mitologia clássica ou narrativas infantis, é quase impossível encontrar vestígios de Eboshi em qualquer uma destas manifestações. Será esta de facto moderna ao ponto de não se coadunar com estas representações? Para Miyazaki, Eboshi é uma mulher determinada e que não receia entrar em acção quando necessário. Eboshi é moderna e contemporânea.

Por outro lado, exhibe diversas características ocidentais largamente apreciadas pelos japoneses. Esta é independente, uma líder, decidida, competente, racional, dominante, confiante. De muitas formas um ideal (Yoshimura, 2007, p. 123). Esta entra em confronto directo com o tradicionalismo representado por San. Acaba também por personificar a forma como o Japão manifesta frequentemente o seu fascínio e incorporação de outras culturas.

“Estou francamente farto de histórias em que as personagens mais negativas têm caras assustadoras” (Miyazaki, 1994b, p.413).

Eboshi, a figura mais moderna da história, de acordo com Miyazaki, é a personificação de uma pessoa do século XXI. Ela representa uma idade da razão, onde não há espaço nem tempo para a reflexão acerca do sobrenatural e divindades. A superstição e o etéreo tornam-se ecos de um passado idílico que perde a sua expressão.

Enquanto Mononoke evoca uma jovem inocente e virginal, Eboshi é uma mulher confiante de si própria. Mononoke tem um visual mais tosco, enquanto Eboshi representa um nível de sofisticação moderno. Esta é uma mulher independente e determinada, uma verdadeira matriarca, que de alguma forma consegue personificar na sua abordagem uma estrutura ancestral e um nível de actualidade que quase entra em choque com as restantes personagens. Esta é a força da ambiguidade nos filmes de Miyazaki.

Segundo Miyazaki, Eboshi não é uma mulher para representar uma ideia feminista, de afirmação da mulher. Eboshi é uma mulher porque a equipa criativa preferia desenhar uma mulher bonita. A sua roupa, de cortesã, que lhe atribuiu assim uma história sem que esta fosse recontada, teria sido escolhida devido à sua beleza estética (1997d, p. 61).

“Não é que quisesse torná-la moderna, é só que representar Tataru Ba sob o domínio de homens seria aborrecido (...) Esse homem seria um gerente, não um revolucionário. Sendo uma mulher, torna-se uma revolucionária.” (Ibid.)

Para o realizador, Eboshi teve uma vida difícil e não olha a meios para atingir o seu fim, o de construir uma vida melhor para o grupo de pessoas por quem está responsável. Ao fim de contas, Eboshi concentra em si grande parte das contradições com que lidamos na nossa actual existência societária.

## III.2. ANÁLISE DE CENAS

### III.2.1. A REALIZAÇÃO EM MONONOKE-HIME

Como objecto cinematográfico, é quase chocante constatar que *Mononoke-Hime* é analisado, na sua esmagadora maioria das vezes, apenas como objecto narrativo, sem quaisquer considerações serem tecidas no que diz respeito à sua natureza fílmica. Por isso proponho um capítulo, ainda que breve, que tenha em consideração as manifestações visuais e a sua análise. Assim, o seu estilo não deve nunca ser esquecido, pois ao fim de contas, é a criação material do seu imaginário criativo que o tornou reconhecido a um nível internacional.

“A não ser que existam três ou quatro significados por trás da decisão de escolher um determinado plano, o filme não terá sentido de urgência” (Miyazaki, 1998c, p.131).

Para Miyazaki, cada plano do filme deve constituir um momento de tensão e transportar com ele significações. É um sentimento que sem dúvida se faz sentir em Mononoke, onde os pontos máximos de tensão se multiplicam ao longo da narrativa e onde existem diversos instantes de clímax. Não existe um único momento determinante. Na óptica ousada do realizador, nem a teoria da montagem soviética faz qualquer sentido, pois uma cena nunca deve funcionar através de soma das partes. Cada segundo deve contar: “É uma teoria inútil, cada plano deve expressar o filme na sua totalidade. Espero um dia ser capaz de fazer um filme assim” (Ibid.)

Na animação do seu estúdio, observamos um conjunto de movimentos de câmara bastante tradicionais. Grosso modo, este facto é atribuível à ideia bastante simples (e verdadeira) de que



estas imagens, tal como as de um filme de imagem real da mesma altura, são filmadas através de câmaras verdadeiras. Aliado ao toque naturalista e realista de Miyazaki, era apenas expectável que tal se reflectisse nos movimentos de câmara. As panorâmicas lentas são bastante comuns, bem como *zooms* e *tilts* de câmara lentos. As movimentações mais pausadas acabam por dominar grande parte da película, suportadas por uma lógica de pausas, de suspensão narrativa e de um ritmo muito próprio e que dispensa quaisquer pressas, algo pouco frequente na animação.

Claro que esta face é complementada por uma montagem mais frenética em certas cenas chave, que assim o justifiquem. Como é o caso das cenas de “acção”, ou as batalhas. Aí, existem muito grande planos intercalados, dominados por uma lógica de corte rápido e frenético.

Neste caso, o efeito dramático pede esta movimentação, que aumenta o frenesim narrativo através da imagética. Tal como sugerido por Robinson: “as batalhas em Princesa Mononoke vão desde vista épica até batalhas de punhos num ritmo frenético, onde ambas revelam a influência de Kurosawa. A rapidez das lutas de espadas e punhais é alucinante” (2015, p.197).

Um dos aspectos mais impressionantes do cinema de Miyazaki é invisível - trata-se da sua edição e do seu “*pacing*”. O ritmo do filme. Sempre tão evidenciado nos discursos teóricos que se estruturam não só em torno de Mononoke, como do resto da obra do realizador.

*In ancient times/Em tempos ancestrais*

*The land lay covered in forests, where / A Terra estava coberta de floresta, onde*

*(...) dwelt the spirits of the Gods,/ repousavam os espíritos dos deuses*

*For those were the days of Gods and Demons.”/ Estes eram os dias dos deuses e demónios.*

(Suzuki & Miyazaki, 1997)

Um dos aspectos que terá também de ser incorporado, para uma compreensão de diversas cenas do filme de 1997, é o movimento e a paleta de tons. Este, em combinação com a rica arte de cenários, celebra ao máximo o naturalismo. Esta tendência está demarcada de forma óbvia em Mononoke, mais não seja pois a concepção deste local partiu de pesquisa baseada em ilhas reais.

Assim, os tons predominantes do filme, em termos de cor, são, de forma nada surpreendente, tons neutros, tons terra, verdes, azuis, cores que evocam o mundo natural.

Para Mononoke-Hime, 550 cores foram usadas e 549 destas eram uma quantidade avassaladora de tonalidades de verde (Robinson, 2015, p.177).

O som, que já mencionei brevemente, é uma das componentes mais importantes da obra de Miyazaki e deste Mononoke. As bandas-sonoras de Joe Hisaishi tornam-se parte integrante da obra e ficam com o espectador, conferindo valor acrescido à narrativa. O som é também fulcral no que diz respeito aos já mencionados silêncios e, por outro lado, em termos da reflexão dos sons da natureza. Por exemplo, o vento é um dos elementos naturais mais privilegiados pelo autor. Aqui, as funções do vento são tão realistas quanto espirituais.

O trabalho de delegação musical funciona em perfeita simbiose com os restantes elementos cinematográficos. Hisaishi forneceu a música, baseada nos poemas de Miyazaki, antes de o filme estar acabado, para que a própria equipa pudesse retirar inspiração a partir destes elementos. Nas cenas de batalha da terceira parte, ouvem-se ecos dos tambores das cenas de batalha de Kurosawa (Robinson, 2015, p.153).

Uma maravilhosa melodia melancólica assinala a presença do espírito da floresta. Existe uma fusão orgânica entre som e imagem, mesmo que estas tenham sido criadas isoladamente. Sem pretensão de realizar uma análise cena a cena, há que destacar alguns momentos-chave desta narrativa. Nomeadamente, as cenas que mais fortemente ficam a ressoar na mente do espectador, nos anos que se sucedem ao visionamento do filme.

### III.2.2. A BATALHA ENTRE O HOMEM E OS DEUSES DA FLORESTA

Destaque para a analepse após a cena da batalha, contada em diversas etapas, uma que ilustra na perfeição a síntese temática e temporal de Miyazaki. Aqui, as valas gigantes de humanos e javalis mortos em batalha, em oposição directa, remetem-nos para diferentes simbologias - centrando as nossas atenções na guerra e num conjunto de problemáticas actuais. Esta cena reveste-se de uma imagética poderosa, repleta de marcas de modernidade, com uma forte relação de proximidade face às guerras mundiais que se tinham desenrolado há não muito tempo.<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup> Figuras 23 - 26 para cena da batalha entre Homem e Meio

É uma incursão imprescindível por um dos *motifs* mais fortes da obra de Miyazaki. De alguma forma, a montagem desconstruída e a existência de analepses tornam a cena ainda mais forte. O contraste, a inesperada destruição total. A devastação e a chacina são-nos apresentadas de rompanete e o efeito de choque não se torna nunca gratuito.

As imagens da batalha e do que se sucede marcam o espectador, neste ajuste de contas entre os javalis selvagens e a população de Tatara-ba.

### III.2.3. A DECAPITAÇÃO DO DEUS DA FLORESTA

As atenções focam-se também naquele que foi o verdadeiro clímax da obra, a decapitação do espírito da floresta, onde os ecos referentes ao mito de Gilgamesh se voltam a sentir, seja através da imagética da cabeça a ser transportada pelos humanos, seja pela revolta da natureza aquando desta afronta.

A cena da decapitação do Shishi-gami é sem dúvida a mais forte do filme. Afigura-se como um momento configurado por um sentido épico de gravitas. Este não pode verdadeiramente morrer, pois ele representa a própria vida. Contudo, a partir do momento em que é decapitado, a floresta perde uma certa camada da sua pureza, da sua virgindade, da sua inocência, que nunca mais regressará. Esta perda de inocência é corporizada pelos kodama a caírem em torrente das árvores.<sup>30</sup>

Uma das imagens mais marcantes desta cena, quando dissecada, e tendo em consideração o que foi avançado até agora, é a manifestação da fúria e da morte do deus da floresta. A partir do momento em que o Shishi-gami é decapitado, os espíritos das árvores, os kodama, morrem com a floresta. É um dos símbolos mais fortes, e compreende alguns dos planos mais importantes do filme.

Quando o espírito é decapitado com armamento de fogo, os Kodama iniciam o seu profundo luto e remetem a floresta ao silêncio. O apogeu da narrativa decorre, de facto, no momento em que a cabeça de Daidara-bocchi se separa do seu corpo. É um momento que se reveste de uma enorme carga dramática, mas também de um poder cinematográfico quase sem paralelo nesta criação.

---

30 Figuras 27-29 para imagens do confronto final

Aqui, entramos num terreno perfeitamente apocalíptico, numa cena de devastação característica da obra de Miyazaki. Nesta sequência, a recuperação da floresta só tem início quando San e Ashtika devolvem a cabeça ao deus, e depois de este destruir grande parte de Tatara-ba.

A floresta nunca será a mesma, mas o espírito da floresta não pode nunca estar morto, pois este é a própria vida.

#### III.2.4. PURIFICAÇÃO NO LAGO DO SHISHI-GAMI

Destaque ainda para a importância da água e do já referido lago do Shishi-gami. Esta carga simbólica transportada pelo lago liga-se ao ritual, nomeadamente ao ritual no xintoísmo. Recuperando a contextualização dos rituais que envolvem água, e a importância dos mesmos para a espiritualidade japonesa, é apenas expectável a análise de uma cena de purificação por excelência.

Despida de qualquer visão religiosa directa, a cena em que San purifica Ashtika no lago do Shishi-gami evoca os valores e as memórias de uma longa tradição. A imersão do corpo em água é um dos pilares centrais do *Shinto*. Este é um ritual que pretende levar a cabo uma limpeza física, mas que representa também a purificação da mente e do espírito. Evoca a água como fonte de vida, sem a qual a vida não tem qualquer hipótese de sustentabilidade, como avançado por Motohisa Yamakage. (2012, p.p.15-16)

Assim, encontramos aqui uma “prova” do poder do espírito da floresta, capaz de, através do seu lago e da sua presença, dar e tirar vida, inclusive purificando aqueles que foram alvo de maldições - sendo a maldição aqui uma manifestação da raiva cega que se entranha no ser humano, tal como defendido por Yamakage.

#### III.2.5. REVITALIZAÇÃO DA FLORESTA

Os minutos finais do filme também vão adquirir uma importância fulcral. Aqui, assistimos a uma reabilitação da floresta. Não existe um final feliz, não para San e Ashtika, não para o povo de Tatara-ba e, certamente, não para o deus da floresta. Mas da revitalização, surge novamente a vida. Um kodama surge na floresta silenciosa. O processo de recuperação pode começar.

## CAPÍTULO IV - UMA CARREIRA MITOLÓGICA

É inequívoco afirmar que o mito permeia a obra de Miyazaki. Mononoke é uma das suas manifestações mais palpáveis, mas a presença de elementos mitológicos e folclóricos é encontrada em qualquer uma das suas criações. Dedico uma ínfima parte deste estudo à identificação breve destes elementos, enfatizando os filmes que mais se coadunam com este estudo.

### IV.1. AFINIDADES COM NAUSICAA OF THE VALLEY OF THE WIND (1984)

A primeira vez que ouvi a frase “a floresta move-se”, tive arrepios (...). Se as árvores tivessem o poder de amaldiçoar as pessoas, os seres humanos teriam sido dizimados por estas maldições há muito tempo. (...) Não é extremamente arrogante mostrar a natureza como precisando de ajuda para não desaparecer. (Miyazaki, 1995c, p.417)

Ao vasculhar a filmografia de Miyazaki, constata-se facilmente a possibilidade de aplicar o mesmo tipo de análise a diversas outras obras do autor. Esta obra, criada em 1984, merece alguma atenção no que diz respeito a um ligeiro estudo comparativo em relação a *Mononoke-Hime*.

*Nausicaä of the Valley of the Wind* foi a segunda longa metragem realizada por Miyazaki, e a que antecedeu a criação do Estúdio Ghibli, ou antes, que o financiou. O intuito do filme era estabelecer uma linguagem e uma narrativa mais adulta do que as que o autor tinha criado até então. Aqui se encontra o primeiro de diversos pontos de contacto com Mononoke. Segundo o autor, Nausicaä localiza-se num futuro correspondente ao crepúsculo da civilização humana. Trata-se de um filme futurista e apocalíptico.

A humanidade, arrasada por “sete dias de fogo”, fruto de uma destruição tão nuclear quanto bíblica, vê-se agora subjugada ao domínio de insectos gigantes que povoam a terra. Existe uma subversão histórica, em que os insectos, uma vez gigantes, voltaram a sê-los. Assim, Nausicaä é uma manifestação extrema de recusa de antropocentrismo.

Tal como realça Ian Deweese-Boyd, é “emblemático de Hayao Miyazaki criar novos mitos através das fibras dos antigos” (2009, p.1). Aqui, o mais importante ponto de contacto é a construção de uma mitologia greco-japonesa, termo que sugiro sem sustentação teórica. É possível

identificar este Nausicaä como uma amálgama de ocidente e oriente, uma personagem que se apresenta global tanto em termos de inspiração como de alcance.

O que urge também a necessidade de estabelecer pontos de contacto entre obras é a diminuta quantidade de trabalho localizável neste ponto. De facto, não é assim tão comum a aproximação teórica entre Nausicaä e Mononoke, mas as duas “princesas” muito devem à sua proximidade temática.

Prova disso é o tema principal de Nausicaä, tal como apontado por Miyazaki: “a forma como as pessoas se relacionam com a natureza que as rodeia e da qual dependem” (1980, p.251).

Neste conto, também ele ecológico, somos apresentados a uma princesa que concentra em si mitologias distintas e curiosamente complementares. Ao criar Nausicaä, Miyazaki aglomerou conceitos vindos da mitologia grega, fundindo-os com a herança nipónica. Nausicaä nasceu de uma das muitas leituras do autor. Neste caso da leitura do guia: *Gods, Demigods and Demons: An Encyclopedia of Greek Mythology*. Foi aqui que descobriu Nausicaä, o nome de uma princesa Felícia que aparece na *Odisseia*. Na *Odisseia* de Homero, Miyazaki não encontrou o charme que atribuirá à princesa descrita por Evslin no seu guia mitológico. Neste guia, a princesa é descrita como uma rapariga linda, de sensibilidade extrema para com a música e a natureza. Ao ler acerca de Nausicaä, o realizador lembrou-se de um conto que possuía uma sensibilidade semelhante. Um conto japonês do século XI, contido na colecção *Tales of the Tsutsumi Middle Counselour*. O conto “A Donzela que Adorava Insectos”, acerca de uma excêntrica jovem princesa, amante de insectos (1982c, p.283).

Foi a partir do poder de síntese temático de Miyazaki, através do seu absorver de influências, que Nausicaä e a princesa que adorava insectos se fundiram na sua mente como a mesma pessoa (Ibid., p.284).

Boyd sintetiza de forma pertinente a essência do filme, que muito diz a Mononoke: “Um novo mito que desafia a noção de que o humano é o centro do mundo. (...) Esta nova mitologia reflecte a complexidade dos problemas na sociedade pós-industrial e sustenta uma visão esperançosa, um caminho rumo à paz” (2009, p.10).

Em *Sen To Chihiro No Kamikakushi*, o filme mais celebrado e mais célebre de Miyazaki, vencedor de prémios em festivais europeus, japoneses e de um Óscar da Academia de Artes e Ciências Cinematográficas de Hollywood, é nos apresentada Chihiro. Uma criança mimada e imatura de 10 anos, moldada a partir da falta de vitalidade e interesse que Miyazaki vê nos jovens, que é “spirited away” para um mundo paralelo.

Nesse mundo, tem de trabalhar para restituir os seus pais, manifestas expressões da ganância e alarvidade humana, à sua forma humana depois de terem sido transformados em porcos como maldição por terem desrespeitado os deuses, comendo as suas oferendas sem autorização.

Chihiro, vítima de uma maldição, precisa de recuperar o seu nome e a humanidade dos seus pais, embarcando numa viagem “*down the rabbit hole*”, que acabou por valer a esta obra muitas comparações a *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carroll. Ao fim de contas, no final do filme, todas as aventuras e transformações não parecem mais do que um sonho distante.

Quanto à sua viagem e à sua transformação pessoal, há que convir que é percorrida por elementos mitológicos e religiosos, sendo o shinto uma constante presença, nomeadamente com as termas onde a presença humana é negada. Aliás, a relação com o shinto é muito mais primordial e evidente do que em *Mononoke*. Ainda assim, a modernidade está permanentemente a ser evocada nesta história. Há comboios, há um *stink spirit*, contaminado devido a todo o lixo que acumulou no seu corpo. Esta figura é uma perfeita personificação do conceito de purificação, basilar para o xintoísmo.

Há o espírito de um rio, esvaziado e perdido devido à construção de um condomínio. Há a fortíssima personagem *No Face*, que simboliza ele mesmo a ganância do capitalismo. Este é tanto uma figura moderna como uma figura medieval. Moderna, pois o dinheiro move todas as suas acções e interacções com as personagens. Medieval devido à sua forte evocação das máscaras do teatro tradicional Noh. Estas personagens teatrais identificam-se, precisamente, através do carácter mitológico e espectral que nelas encontramos. (Shore, 2013, p. 55).

São também ancestrais as raízes de *Spirited Away*, apesar de esta relação com a modernidade que é de facto estabelecida. Tal como nos elucida Lesley Shore, ser “*spirited away*” é ser vítima de “*kamikakushi*”, a razão que era precisamente atribuída ao desaparecimento súbito de crianças no Japão em tempos ancestrais. Esta autora estabelece uma curiosa relação entre Chihiro e a *Odisseia*,

um pouco mais invulgar que a frequente comparação a Carroll. Para Shore, tal como em Circe na *Odisseia* de Homero, que transformou a equipa do herói em porcos, existe também aqui uma magnífica bruxa, capaz de destruir qualquer pessoa no seu caminho (2013, p. 46).

Outro aspecto interessante deste filme é a relação, bastante directa, que podemos estabelecer entre Yubaba e uma figura mitológica, um yokai bastante famoso da mitologia japonesa que foi já, inclusive, mencionado nesta exposição. Trata-se da figura da Yama-uba, a tal figura da montanha, presente nos conto acerca da mulher que aparentemente nada come, mas que possui na realidade uma boca na sua cabeça e adere a manifestações de canibalismo. Adicionalmente, esta apresenta uma relação forte com uma lenda originária da Rússia, a das bruxas Baba Yaga, que vivem entre caveiras e ossos (Ibid., p.50).

Já para Marisol Cortez, Chihiro evoca um forte sentimento de *uncanny* neste mundo mitológico. Para a autora, Miyazaki vai localizar esta sua história de crescimento pessoal numa interacção invulgar entre o materialismo histórico e o mundo fantástico do encantamento perante o não humano (2012, pp.39-40).

### III.3.3. AFINIDADES COM TOTORO (1988)

“Totoro vive no coração de todas as crianças no Japão, e quando estas vêem árvores, sentem Totoro escondido nestas. (...) Este é um fenómeno raro e maravilhoso” (Takahata, 1996, p.457).

Totoro é um filme que estabelece uma lógica paradoxal curiosa em função a Mononoke. O seu tom não podia ser mais distante, mas ao mesmo tempo existe uma continuidade temática. Ao fim de contas, Totoro é um outro espírito da floresta, que faz parte do imaginário das crianças japonesas desde a década de 80 sem perder o seu poder e magia.

Com Totoro, Miyazaki pretendia controlar a sua lógica de internacionalização, que identifica como um defeito generalizado no Japão, fruto das transformações estruturais do século XX. Sugere a sua intenção como a de criar um filme repleto de sonhos, localizado no Japão. Assim, talvez este seja o filme mais “japonês” do realizador.

Totoro conta uma história muito simples, a de duas irmãs a explorar sozinhas a floresta enquanto a sua mãe recupera num santuário, vítima de tuberculose. Uma situação autobiográfica,



fruto da doença da mãe do autor. Nestes bosques, as irmãs Mei e Satsuki encontram criaturas maravilhosas que apenas a elas se revelam, nunca aos adultos. São espíritos da floresta. A viagem de Mei e Satsuki, tal como a viagem de Chihiro, atribuem também a Totoro equiparações a *Alice no País das Maravilhas*. Talvez até mais merecidas. Por exemplo, a imagética do Gato-autocarro parece apontar significativamente neste sentido.

E qual o principal entre estes espíritos? O famoso Totoro. E o que é um Totoro? Segundo Miyazaki, esta criatura gigante de dois metros é assim nomeada pela irmã mais nova. Ninguém sabe qual o seu verdadeiro nome, mas diz-se que os Totoros vivem mais de 3000 anos, e que já habitavam a floresta antes sequer de o Homem chegar à Terra. Para o seu criador, os Totoros são criaturas peludas, que parecem corujas, texugos ou ursos gigantes. Há quem diga que são *goblins*, mas o autor deixa o aviso: apesar de não se mostrarem aos humanos, são criaturas pachorrentas, que vivem em cavernas e em superfícies convocas em árvores (1986, pp.255 - 256).

“Totoro é o espírito da natureza, mas nada diz” ( Miyazaki ,1988, p.350).

Existe algo de ancestral em *Totoro* e em tudo que o envolve. O próprio Miyazaki recusa a temporalidade que atribuiu à narrativa: “É na realidade uma mentira dizer que a história se passa no final dos anos 50. A verdade é que a história se passa num tempo muito anterior” (Ibid.).

Quanto à consciência ambiental, o coração de Totoro originou implicações na vida real, na forma do *Totoro Forest Project Management* (Miyazaki, 1994d, p.168). No Japão, protecção florestal e Totoro unem-se como um só.

## CONCLUSÃO

“Se abrissem um mapa do Japão e me perguntassem onde fica a floresta do Shishi-gami não saberia responder, mas acredito que de certa forma esta remete para um local que ainda existe dentro da nossa alma” (Miyazaki citado em Napier, 2001, p.467).

*Mononoke-Hime*, um mosaico de influências e de temporalidades, dá forma aos mitos da cultural ancestral japonesa, projectando-os para um século XXI profundamente distinto. De certa forma, permite uma coexistência entre o passado e o presente. O mito de Miyazaki é um mito intercontinental e trans-temporal, como foi possível concluir ao longo desta exposição. Quanto à sua obra, pode dizer-se que é de facto uma fábrica de mitos. É, sem dúvida, uma arte de síntese que permite uma actualização de valores e imagéticas que se consideravam já perdidas ou esquecidas.

A temporalidade em Miyazaki, desde os seus personagens à floresta que retrata, é uma temporalidade ambígua e desafiante, uma temporalidade dilatada no tempo, que não tem qualquer problema em se apresentar como problemática, distinta, conflituosa, ambígua.

Para Miyazaki, a floresta mitológica rica que este cria, não é senão uma manifestação da escuridão que reside no seu próprio coração. Uma escuridão que é parte integrante. “Se a escuridão dentro do meu coração desaparecesse, a minha existência tornar-se-ia oca” (1988, p.360).

Tal como na natureza, há no homem luz e escuridão. Em *Mononoke-Hime*, o autor exhibe a luz e a escuridão que se encerram dentro de cada ser, criando uma narrativa sólida em torno dos mesmos.

Miyazaki dá corpo ao mito, atribui-lhe uma forma e uma nova roupagem. É este o caso da floresta de Yakushima, onde uma parte foi rebaptizada: *Mononoke Hime no Mori* ou “Floresta da Princesa Mononoke” (Ashcraft, 2013).

No Japão, Miyazaki é mais que um realizador, artista, autor. É um símbolo, um símbolo capaz de criar outros símbolos. Estas suas criações incorporam a nova vivência da modernidade e da idade contemporânea, interceptadas com a tradição nipónica. Há assim um forte processo de reabilitação.

Assim, mais do que um contador de histórias, Miyazaki é um criador de narrativas, um criador de lendas. Diz que, em Yakushima, há quem acredite na presença dos Kodama e do Espírito

da Floresta, na configuração de Miyazaki. Tal corresponderia a dizer que o realizador não só dá forma ao mito, como também o cria.

Tematicamente, Mononoke não receia falta de coesão, nem se preocupa com as suas características múltiplas. Tal como avançado por Robinson, este é um filme que representa as consequências da guerra, e os custos da violência (2015, p.199).

Mononoke é também uma narrativa que oscila entre a lógica de um conto de fadas e a poesia de um romance da idade média. Esta natureza híbrida adequa-se perfeitamente ao filme.

A narrativa também não receia, mas antes abraça a ambiguidade e dualidades. Quanto ao próprio final, a lógica de resolução não se aplica nem se pretenderia tão pouco aplicar. Esta não é uma narrativa linear, tal como esta exposição clarificou. Portanto, o final não é aberto ou fechado, é inquisitivo, e dentro da sua lógica de fantasia, mantém-se realista. Era assim que Miyazaki pretendia.

Para o realizador, o filme não possui qualquer conclusão simplista, debatendo-se antes com a questão do remorso e com o direito ou não a viver após infringir mal ao outro. Ao fim de contas, talvez o homem não mereça viver, mas deve tentar fazê-lo, o melhor possível.

O mito de Miyazaki imortalizou-se no cinema através das suas diversas obras e criou uma noção de presença que anteriormente se tinha visto esbatida. Não só a floresta dos Kodama existe no coração dos japoneses, com destaque para a região das ilhas em redor de Yakushima, mas outras manifestações de espíritos da floresta foram moldadas pelo autor. Nomeadamente, a fundação Totoro trabalha, na prática, para a limpeza de áreas florestais. Uma associação independente do trabalho do estúdio, uma ONG, criada por fãs e ambientalistas. Inclusive, existe uma floresta nas colinas de Sayama, comprada pelo fundo nacional *The Totoro Home Fund*, na cidade de Tokorosawa (Miyazaki, 1994d, p.168). A existência destas floresta e a sua comunhão com os espíritos das mesma fortalece um argumento assente na capacidade de influência do mito do realizador.

Tal como avançado por Robinson: “O mundo de Mononoke é pré-histórico e medieval, mitológico e histórico.” (2015, p.175) Miyazaki opera um choque entre mundos e temporalidades, um choque que culmina na exuberância das ambiguidades e na sua recusa das oposições binárias. Esta recurso de divisões bipartidas é um dos traços que caracteriza Mononoke, o trabalho de Miyazaki e o sólido e coeso registo Ghibli, sem binários, sem bem e mal absolutos, exibindo toda a complexidade da vida. Tal como adequadamente sugerido por Jane Batkin, o autor “ fala sobre o

passado, lembrando-o para informar o presente”. (2012, p.134). A invulgar estrutura estilística e narrativa eleva Mononoke, o cinema japonês e o próprio registo da animação. Assim é o mito moderno de Miyazaki. Assim é o mito de San, a princesa dos mononoke.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ashcraft, B. (2013, Oct.9). Visit the Real Princess Mononoke Forest. [Post Blog]. Recuperado de: <https://kotaku.com/visit-the-real-princess-mononoke-forest-1282488846>
- Atamanov, L. (Produtor, Realizador). (1957). *Snezhnaya koroleva*. [Filme]. Rússia: Soyuzmultfilm
- Batkin, J. (2017). *Identity in Animation - A Journey Into Self, Difference, Culture and the Body*. New York: Routledge.
- Bigelow, S. (2005). *Technologies of perception: Miyazaki in theory and practice*. Tese de Mestrado. York University, Toronto, Library and Archives Canada. DOI: 10.1177/1746847708099740
- Breen, B. (2016) Designs and Dreams: Questions of Technology in Hayao Miyazaki's The Wind Rises. *Technology and culture*, 57.
- Cavallaro, D. (2006). *The Animé Art of Hayao Miyazaki*. North Carolina: McFarland&Company, Inc.; Publishers.
- Chute, D. (1998). Organic Machine: the World of Hayao Miyazaki. *Film Comment*, 34(6), 64.
- Cortez, M. (2012). Environmentalism without guarantees: the spectral and scatological politics of displacement in Miyazaki's Hayao's Sen to Chihiro no Kamikakushi. *Green Letters*, 6(1), 39-49.
- Deweese-Boyd, Ian. (2009). Shōjo Savior: Princess Nausicaä, Ecological Pacifism and the Greek Gospel. *Journal of Religion and Popular Culture*, 21(2). DOI: <https://doi.org/10.3138/jrpc.21.2.001>
- Drazen, P. (2003). *Anime Explosion! The What? Why ? & Wow ! of Japanese Animation*. Berkeley: Stone Bridge Press.
- Eco, U. (1985). *Reflections on the name of the rose*. London: Secker and Warburg.

- George, A. (Ed.) .(2000). *The Epic of Gilgamesh: The Babylonian Epic Poem and Other Texts in Akkadian and Sumerian*. England: Penguin Books.
- Grajdan, M. (2013). "May the wind be with you." The beauty of commitment and the inevitability of evil in the wind rises. *Romanian Economic and Business Review*, 10(4), 254-268.
- Heldt, G. (2014). Introduction. In *The Kojiki - An Account of Ancient Matters* (pp. xiii -xxiv). NY: Columbia University Press.
- Inoue, T. (2010) Tatara and the Japanese Sword: the science and technology. *Acta Mech*, 214, 17-30.
- Kato, K. (2008). Addressing Global Responsibility for Conversation Through Cross-Global Collaboration: Kodama Forest, a Forest of tree Spirits. *Environmentalist*, 28,148-154.
- Kawakami, N. (Produtor) & Susana, M. (Realizador). (2013). *The Kingdom of Madness and Dreams*. Japão: Todo Co.,Ltd.
- Kayano, T. (2009). *The world of spirituality: Princess Mononoke interpreted through shinto*. Disponível em Pro QuestDissertations and Theses Database. (UMI N° 1507281).
- Laita, K. & Goldberg, W. (2004). Japanese Magic: The girl-friendly films of Hayao Miyazaki. *Femspec*, 5(2), 140-42.
- Lasseter, J. (2005). Foreword. In *Turning Point: 1997 - 2008* (p.p. 9-13). San Francisco, CA: VIZ Media LLC.
- Lyman, R. (1999a, Oct.21). Darkly mythic world arrives from Japan. New York Times. Recuperado de <https://www.nytimes.com/1999/10/21/movies/darkly-mythic-world-arrives-from-japan-master-of-animation-tries-hollywood.html>
- Mayer, H. (1984). *Ancient Tales in Modern Japan*. Indiana: Indiana University Press.
- Mayumi, K., Solomon, B., & Chang, J. (2005) The Ecological and Consumption Themes of the Films of Hayao Miyazaki. *Ecological Economics*, 54, 1-7.

McCarthy, H. (1999). *Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation*. Berkeley, California: Stone Bridge Press.

Miyazaki, H. (1979a). From Idea to Film:1. In *Starting Point 1979 - 1996* (pp.25-30). San Francisco, CA: VIZ Media LLC.

Miyazaki, H. (1979b). Nostalgia for a Lost World. In *Starting Point 1979 - 1996* (pp.17-24). San Francisco, CA: VIZ Media LLC.

Miyazaki, H. (1982a). On Animation and Cartoon Movies. In *Starting Point 1979 -1996* (pp. 123-128). San Francisco, CA: VIZ Media LLC.

Miyazaki, H. (1982b). My Point of Origin. In *Starting Point 1979 -1996* (pp. 47-52). San Francisco, CA: VIZ Media LLC.

Miyazaki, H. (1982c). On Nausicaä. In *Starting Point 1979 -1996* (p.p.283-284). San Francisco, CA: VIZ Media LLC.

Miyazaki, H. (1983). A Film That Can Be Enjoyed by People Who Have Never Read the Original Story. In *Starting Point 1979 -1996* (p.251). San Francisco, CA: VIZ Media LLC.

Miyazaki, H. (1984). Hayao Miyazaki on His Own Works. In *Starting Point 1979 -1996* (pp. 311-332). San Francisco, CA: VIZ Media LLC.

Miyazaki, H. (1985). About Period Dramas. In *Starting Point 1979 -1996* (pp. 132 -134). San Francisco, CA: VIZ Media LLC.

Miyazaki, H. (1986). Project Plan for My Neighbor Totoro. In *Starting Point 1979 -1996* (pp. 255-258). San Francisco, CA: VIZ Media LLC.

Miyazaki, H. (1987). On the Periphery of the Work. In *Starting Point 1979 -1996* (pp.135-140). San Francisco, CA: VIZ Media LLC.

Miyazaki, H. (1988). Totoro Was Not Made as a Nostalgia Piece. In *Starting Point 1979 -1996* (pp. 350-377). San Francisco, CA: VIZ Media LLC.

Miyazaki, H. (1991). A Workplace to Create Good Movies. In *Starting Point 1979 -1996* (pp. 85-90). San Francisco, CA: VIZ Media LLC.

Miyazaki, H. (1992). The Type of Film I'd Like to Create. In *Starting Point 1979 -1996* (pp. 148-156). San Francisco, CA: VIZ Media LLC.

Miyazaki, H. (1994a). The World of Anime and the Scenario. In *Starting Point 1979 -1996* (pp. 95-111). San Francisco, CA: VIZ Media LLC.

Miyazaki, H. (1994b). The Pictures are Already Moving Inside My Head. In *Starting Point 1979 -1996* (pp. 410-413). San Francisco, CA: VIZ Media LLC.

Miyazaki, H. (1994c). Things That Live in a Tree. In *Starting Point 1979 -1996* (pp.162-164). San Francisco, CA: VIZ Media LLC.

Miyazaki, H. (1994d). On The Banks Of The Sea of Decay . In *Starting Point 1979 -1996* (pp. 165-172). San Francisco, CA: VIZ Media LLC.

Miyazaki, H. (1995a). My Old Man's Back. In *Starting Point 1979 -1996* (pp.208-209). San Francisco, CA: VIZ Media LLC.

Miyazaki, H. (1995b). Princess Mononoke Planning Memo. In *Starting Point 1979 -1996* (pp. 272-274). San Francisco, CA: VIZ Media LLC.

Miyazaki, H. (1995c). Earth's Environment as Metaphor. In *Starting Point 1979 -1996* (pp. 414-432). San Francisco, CA: VIZ Media LLC.

Miyazaki, H. (1996a). Biographical Chronology. In *Starting Point 1979 -1996* (pp..435-449). San Francisco, CA: VIZ Media LLC.



- Miyazaki, H. (1996b). People. In *Starting Point 1979 -1996* (pp.179-211). San Francisco, CA: VIZ Media LLC.
- Miyazaki, H. (1997a). On Japan's Animation Culture. In *Turning Point: 1997 - 2008* (pp. 70-72). San Francisco, CA: VIZ Media LLC.
- Miyazaki, H. (1997b, May 16). Analysis: Digitization Zoom in on Japan's Film Industry. *Asia Pulse*. Recuperado de: <http://www.nausicaa.net/miyazaki/mh/impressionsold.html#ap516>
- Miyazaki, H. (1997c). The Elemental Power of the Forest Also Lives Within the Heart of Human Beings. In *Turning Point 1997-2008* (pp. 27-37). San Francisco, CA: VIZ Media LLC.
- Miyazaki, H. (1997d). Princess Mononoke and the Attraction of Medieval Times: A Dialogue with Yoshihiko Amino. In *Turning Point 1997-2008* (pp.60-69). San Francisco, CA: VIZ Media LLC.
- Miyazaki, H. (1998a). To Energize People, Towns and the Land: A Dialogue with Yoshio Nakamura. In *Turning Point: 1997 - 2008* (pp. 135-149). San Francisco, CA: VIZ Media LLC.
- Miyazaki, H. (1998b). Forty-four Questions on Princess Mononoke for Director Hayao Miyazaki From International Journalists at the Berlin International Film Festival. In *Turning Point: 1997 - 2008* (pp.79-93). San Francisco, CA: VIZ Media LLC.
- Miyazaki, H. (1998c). Animation Directing Class, Higashi Koganei Sonjuko II School Opening: Urging at Least One Seedling to Sprout! "Theories on Directing" for Aspiring Young Directors. In *Turning Point: 1997 - 2008* (pp. 128-134). San Francisco, CA: VIZ Media LLC.
- Miyazaki, H. (1998d). Animation and Animism: Thoughts on the Living "Forest". In *Turning Point: 1997 - 2008* (pp. 94-121). San Francisco, CA: VIZ Media LLC.
- Miyazaki, H. (2014). *Turning Point: 1997 - 2008*. San Francisco, CA: VIZ Media LLC.
- Miyazaki, H. (2016a). *The Art of Mononoke-Hime*. San Francisco, CA: VIZ Media LLC.

- Miyazaki, H. (2016b). *Starting Point: 1979 - 1996*. San Francisco, CA: VIZ Media LLC.
- Moist, K. & Bartholow, M. (2007). When Pigs Fly: Anime, Auteurism and Miyazaki's Porco Rosso. *Animation: an interdisciplinary Journal* 2(1), 27-42.
- Napier, S. (2000). *ANIME - From Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. NY: Palgrave New York.
- Odell, C. & Le Blanc, M. (2009). *Studio Ghibli: The Films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata*. Camera Books.
- Ôkawa, H., (Produtor) Yabushita, T., & Okabe, K. (Realizadores). (1958). Hakujo-den. [Filme]. Japão: Toei Animation.
- Robinson, J. (2015). *Princess Mononoke - Pocket Movie Guide*. Kent: Crescent Moon Publishing.
- Ruskin, M. & Ruskin, M. (2012). Fantasy and Reality in Miyazaki's Animated World. *Psychoanalysis, Culture & Society*, 7, 169-184.
- Santa Cruz, A. (2014). Lo que Miyazaki nos quiso decir. Ecologismo y hermenéutica detrás de "Mononoke-Hime." *Fotocinema*, 9, 190-220. Recuperado de: <http://www.revistafotocinema.com/index.php?journal=fotocinema&page=article&op=view&path%5B%5D=259>
- Shore, L. (2013). *The Anima in Animation: Miyazaki's Heroines and post-patriarchal consciousness*. Tese de Doutorado. Pacifica Graduate Institute. Santa Barbara: California. Disponível em ProQuest Dissertations and Theses Database. ( UMI N° 3645282).
- Smith, M.J. & Parsons, E. (2012) Animating Child Activism: Environmentalism and Class Politics in Ghibli's Princess Mononoke (1997) and Fox's Fern Gully. *Continuum*, 26(1), 25-37.
- Suzuki, T. (Produtor) & Miyazaki, H. (Realizador). (1997). *Mononoke-Hime*. [Filme]. Japão: Studio Ghibli, Tokuma Shoten, Nippon Television Network, Dentsu.

- Suzuki, T. (Produtor) & Miyazaki, H. (Realizador). (2001). *Spirited Away*. [Filme]. Japão: Studio Ghibli.
- Suzuki, T. (Produtor) & Miyazaki, H. (Realizador). (2013). *The Wind Rises*. [Filme]. Japão, Buena Vista Home Entertainment, Dentsu inc., Hakuhodo DY Media Partners, KDDI, Mitsubishi Corporation, NTV, Studio Ghibli, Toho.
- Takahata, I. (Produtor) & Miyazaki, H. (Realizador). (1984). *Nausicaä of the Valley of the Wind*. [Filme]. Japão: Tokuma Shoten, Topcraft.
- Takahata, I. (Produtor), & Miyazaki, H. (Realizador). (1986). *Laputa-Castle in the Sky*. [Filme]. Japão: Studio Ghibli, Tokuma Shoten.
- Takahata, I. (1996). Afterword - The Fire of Eros. In *Starting Point 1979 -1996* (pp.451-461). San Francisco, CA: VIZ Media LLC.
- Thomas, J. (2006). Shûkyô Asobi and Miyazaki's Hayao's Anime. *Nova Religio: the Journal of Alternative and Emergent Religions*, 10(3), 73-95.
- Tokuma, Y., & Hara, T. (Produtores) & Miyazaki, H. (Realizador). (1988). *My Neighbor Totoro*. [Filme]. Japão: Studio Ghibli, Tokuma Shoten, Nibariki.
- Vickery, J.B. (1996). *Myth and Literature: contemporary theory and practice*. Nebraska: University of Nebraska Press.
- Vincentelli, E. (1999). Bittersweet sympathies: for a Japanese Animator, Grown-up messages are kid stuff. *The Village Voice*, 26.
- Yamakage, M. (2012). *The Essence of Shinto: Japan's Spiritual Heart*. NY: Kodansha USA.
- Yasumaro, Ô no. (2014). *The Kojiki - An Account of Ancient Matters*. NY: Columbia University Press.

Yoshimura, S. (2007). *Exploration of the Japanese individuation process through a Jungian interpretation of contemporary Japanese fairy tales*. Tese de Doutorado. California Institute of Integral Studies. San Francisco: California. Disponível em ProQuest Dissertations and Theses Database. ( UMI N° 3263278).

## LISTA DE FIGURAS OU ILUSTRAÇÕES

**FIGURA 1**



Hayao Miyazaki

(Rolling Stone, 2014)

**FIGURA 2**



Auto-retrato de Hayao Miyazaki

( Starting Point: 1979 - 1996)

FIGURA 3

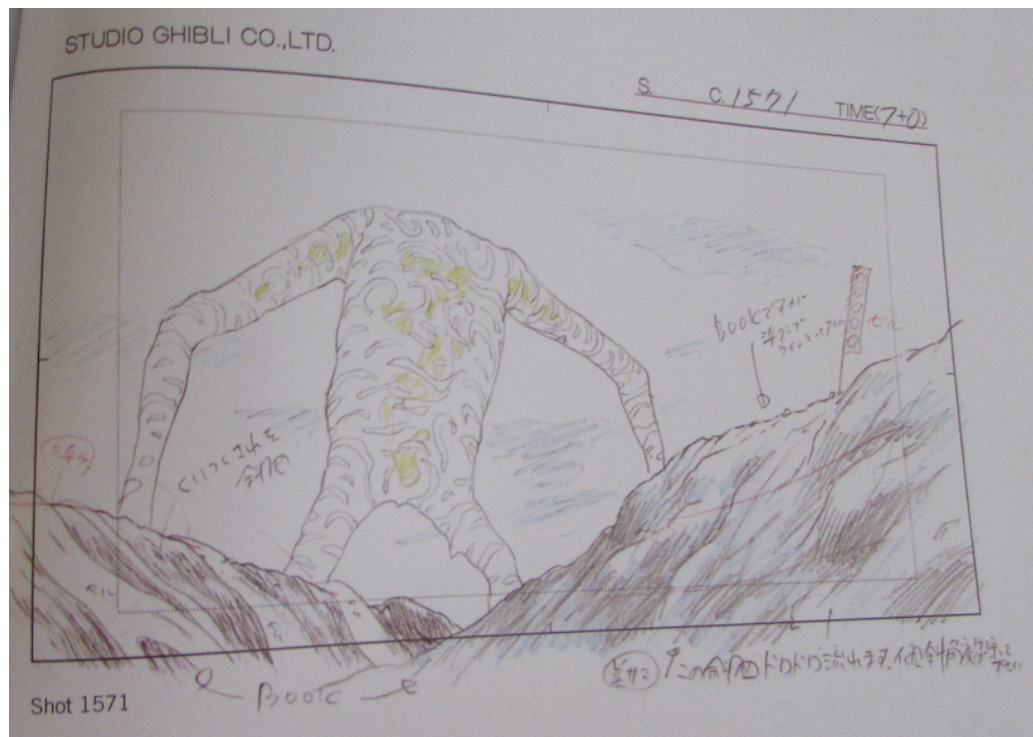
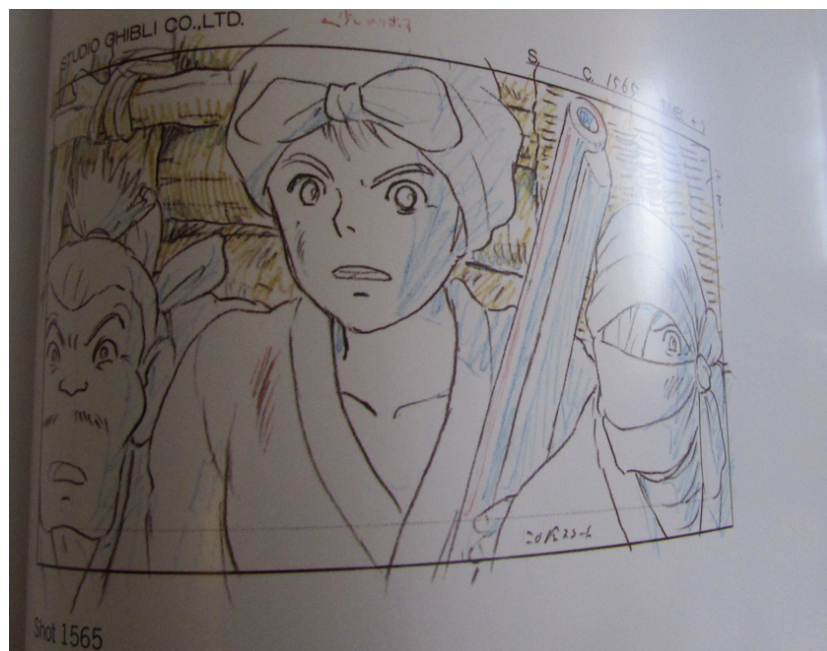


FIGURA 4



*Layouts de cenas originais de Mononoke-Hime, por Hayao Miyazaki*  
(The Art of Mononoke-Hime)



**FIGURA 5**



Conceito inicial de Mononoke  
(The Art of Mononoke-Hime)

**FIGURA 6**



Representação da Yama-uba  
(Wikipedia)

FIGURAS 7, 8 & 9



Conceito inicial de Yakul e Ashtika  
(The Art of Mononoke-Hime)



FIGURAS 10, 11, 12 & 13

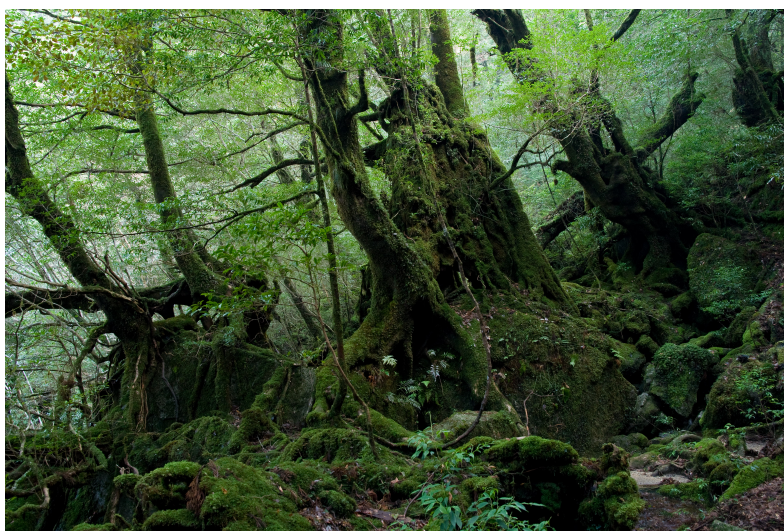






Conceito inicial de Mononoke/San  
(The Art of Mononoke-Hime)

**FIGURA 14**



Floresta de Yakushima, no Japão. Local de culto para fãs de Miyazaki.  
(Wikipedia)



FIGURAS 15, 16, 17, 18 & 19







*Sketches* iniciais do Shishi-gami/ Daidara-bocchi

(The Art of Mononoke-Hime, 2016)



FIGURAS 20, 21 & 22







Conceitos iniciais dos Kodama  
(The Art of Mononoke-Hime)

**FIGURAS 23, 24, 25 & 26**







Imagens da cena da batalha pela ordem da analepse

(Mononoke-Hime, 1997)

**FIGURAS 27, 28 & 29**



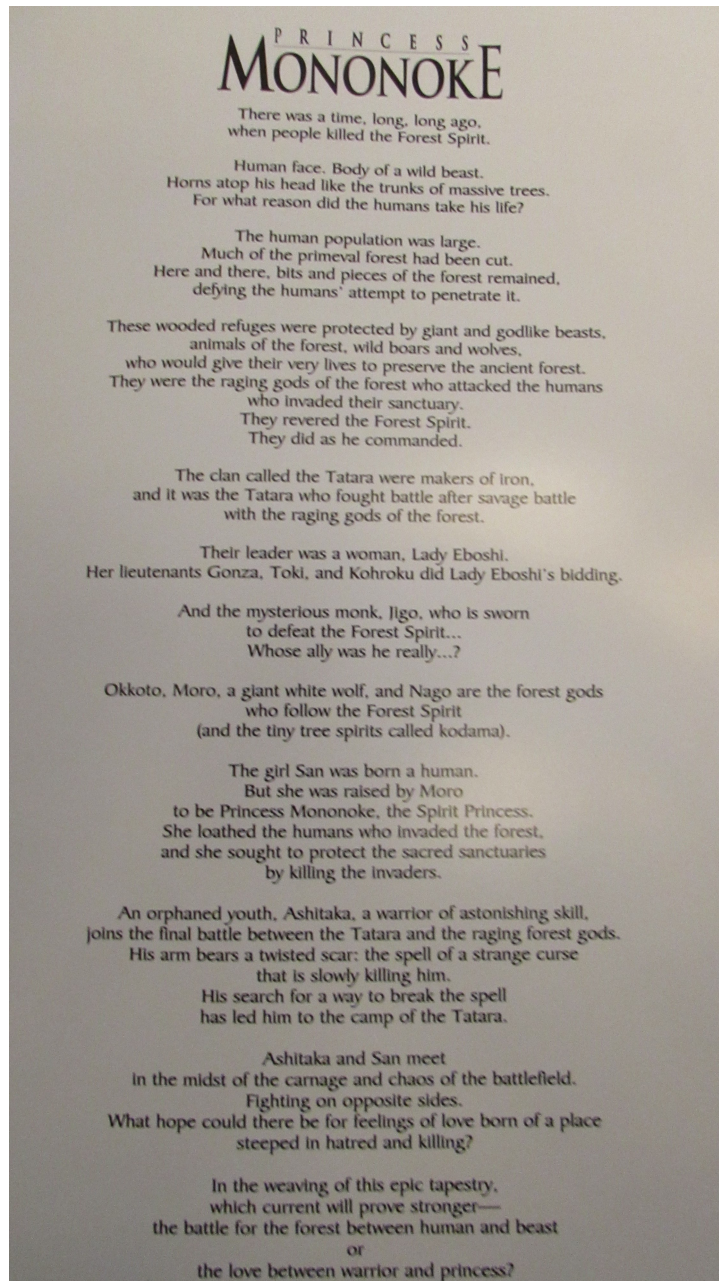
Imagens após a decapitação do Espírito da Floresta - Shishi-gami

(Mononoke-Hime, 1997)



# ANEXOS

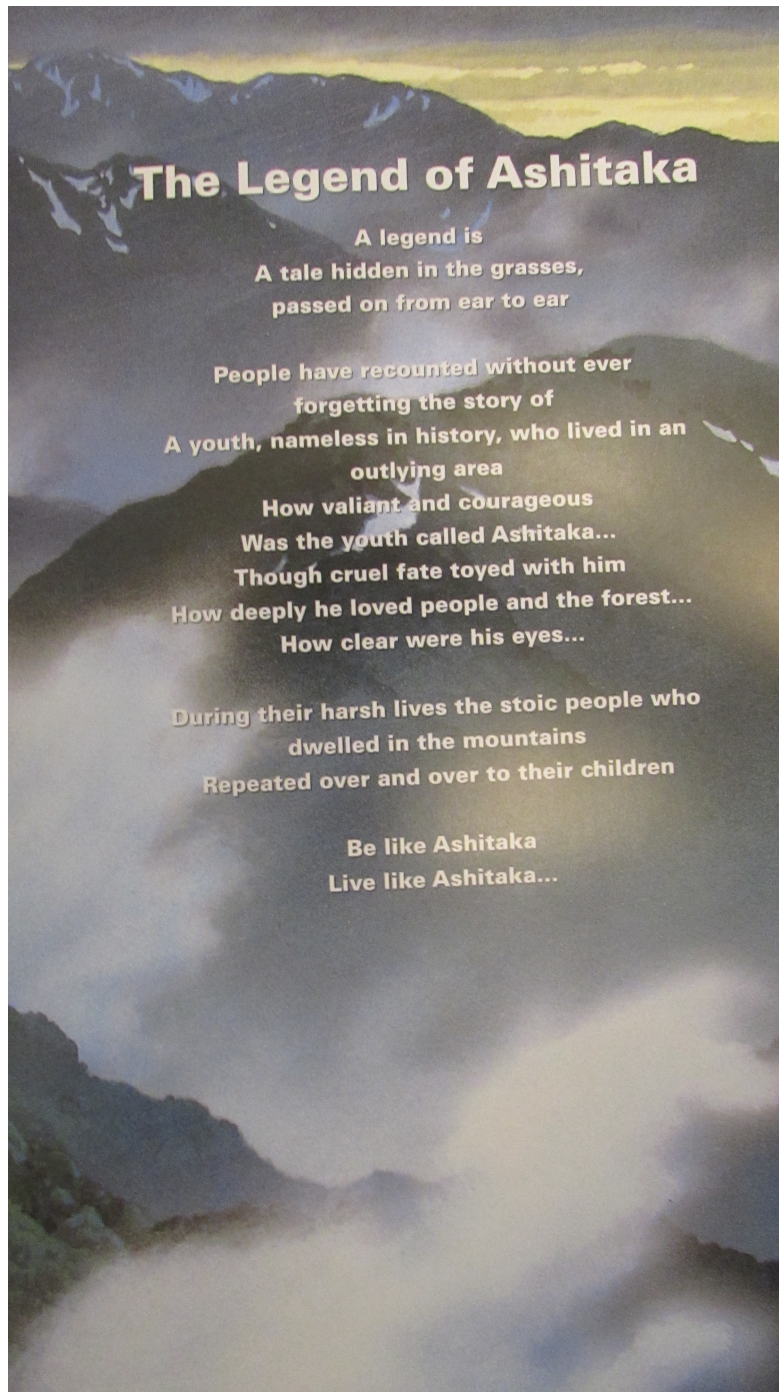
## ANEXO 1



Sinopse de *Mononoke-Hime* redigida por Miyazaki

(The Art of Mononoke-Hime, 2016)

## ANEXO 2

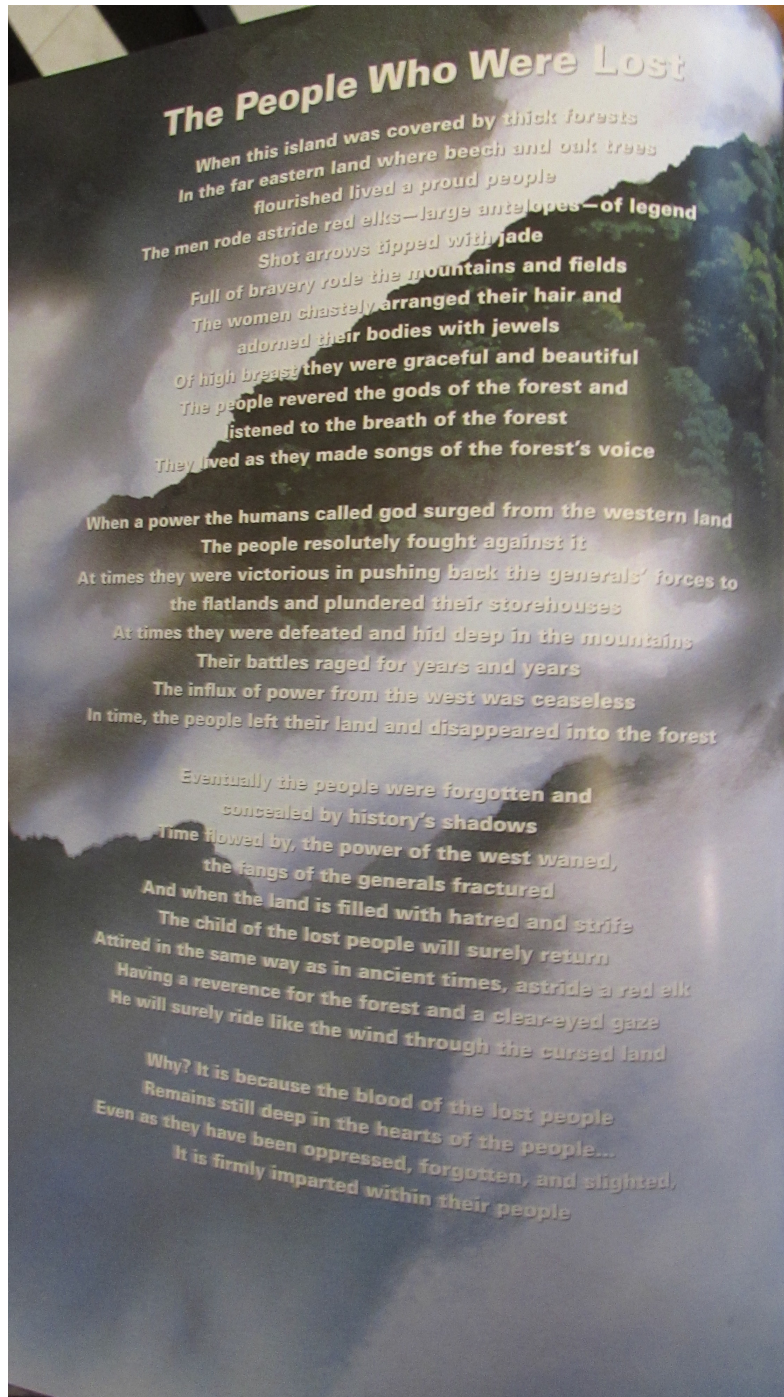


Poema redigido por Hayao Miyazaki intitulado “A Lenda de Ashtika”

(The Art of Mononoke-Hime, 2016)



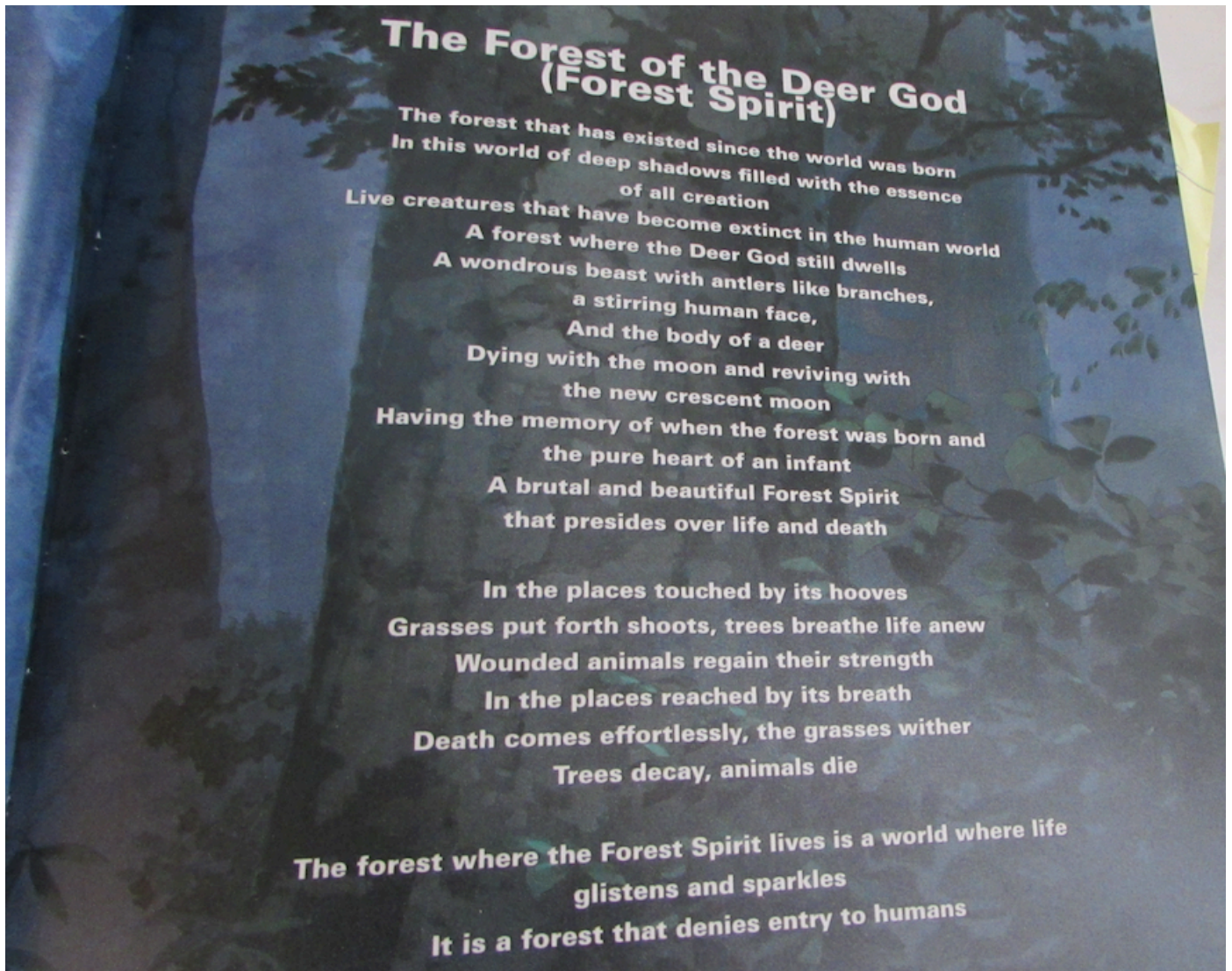
## ANEXO 3



Poema redigido por Hayao Miyazaki intitulado “O Povo que Desapareceu”

(The Art of Mononoke-Hime, 2016)

## ANEXO 4

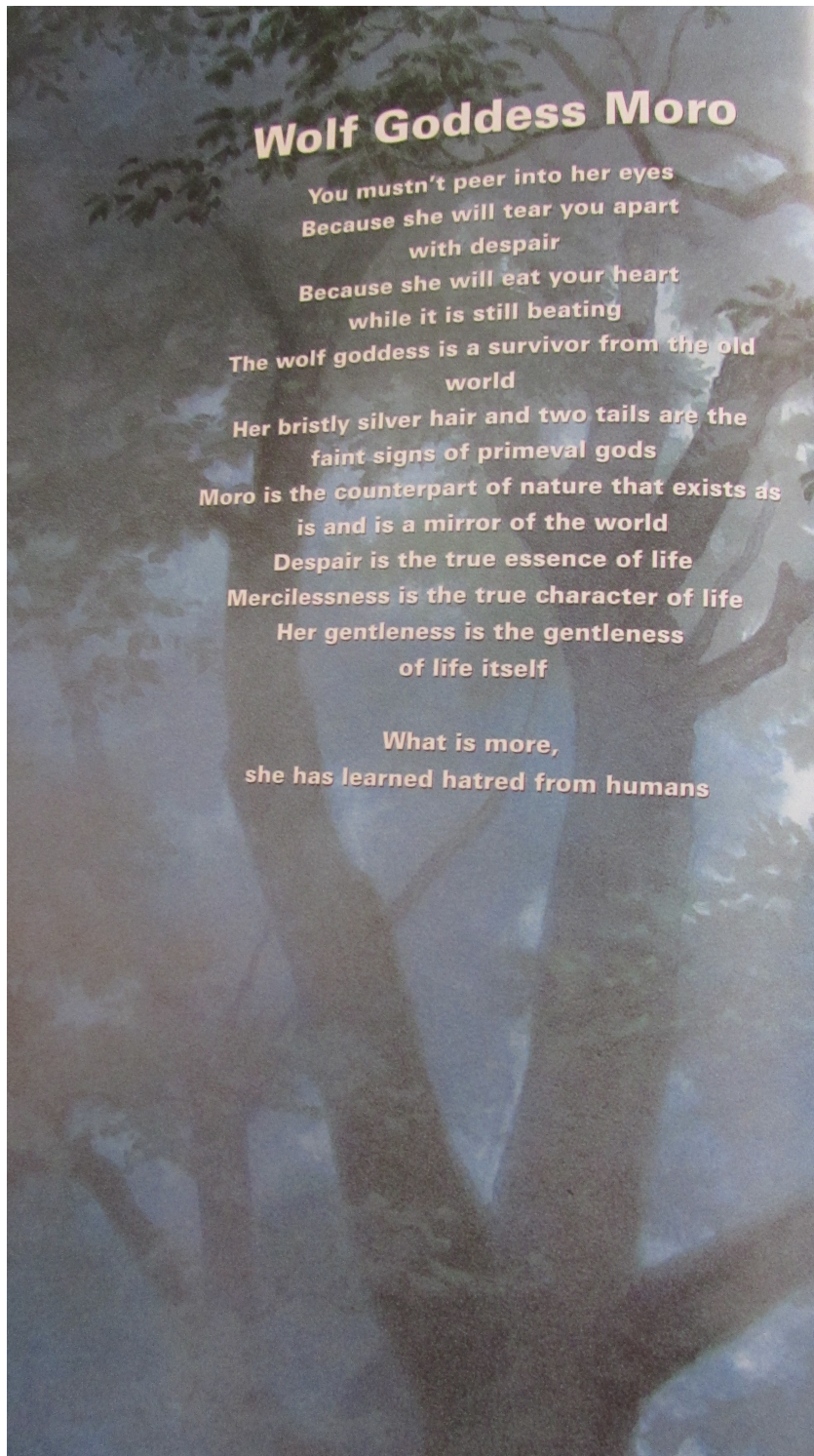


Poema redigido por Miyazaki intitulado “The Forest of the Deer God”

(The Art of Mononoke-Hime, 2016)



## ANEXO 5



Poema redigido por Miyazaki intitulado “Wolf Goddess Moro”

(The Art of Mononoke-Hime, 2016)